平成2年6月10日発行（毎月1回10日発行）第4巻第6号（通巻39号）昭和62年9月11日第一種郵便物認可
MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊MSX・FAN

●NEW
ソリッドスネーク
ラ・ヴァルー
ゼロ 第4のユニット4
魔導物語1-2-3
麻雀狂時代SPECIAL PART Ⅱ

●LIST
ゲームプログラム14本

●ATTACK
三国志Ⅱ
SDスナッチャー
ブライ上巻
SDガンダム ガチャポン戦士2

●特別付録
ロードス島戦記戦略マニュアル下巻

●㊙情報満載
〈群雄伝で川中島の合戦をシミュレート〉
ゲーム十字軍

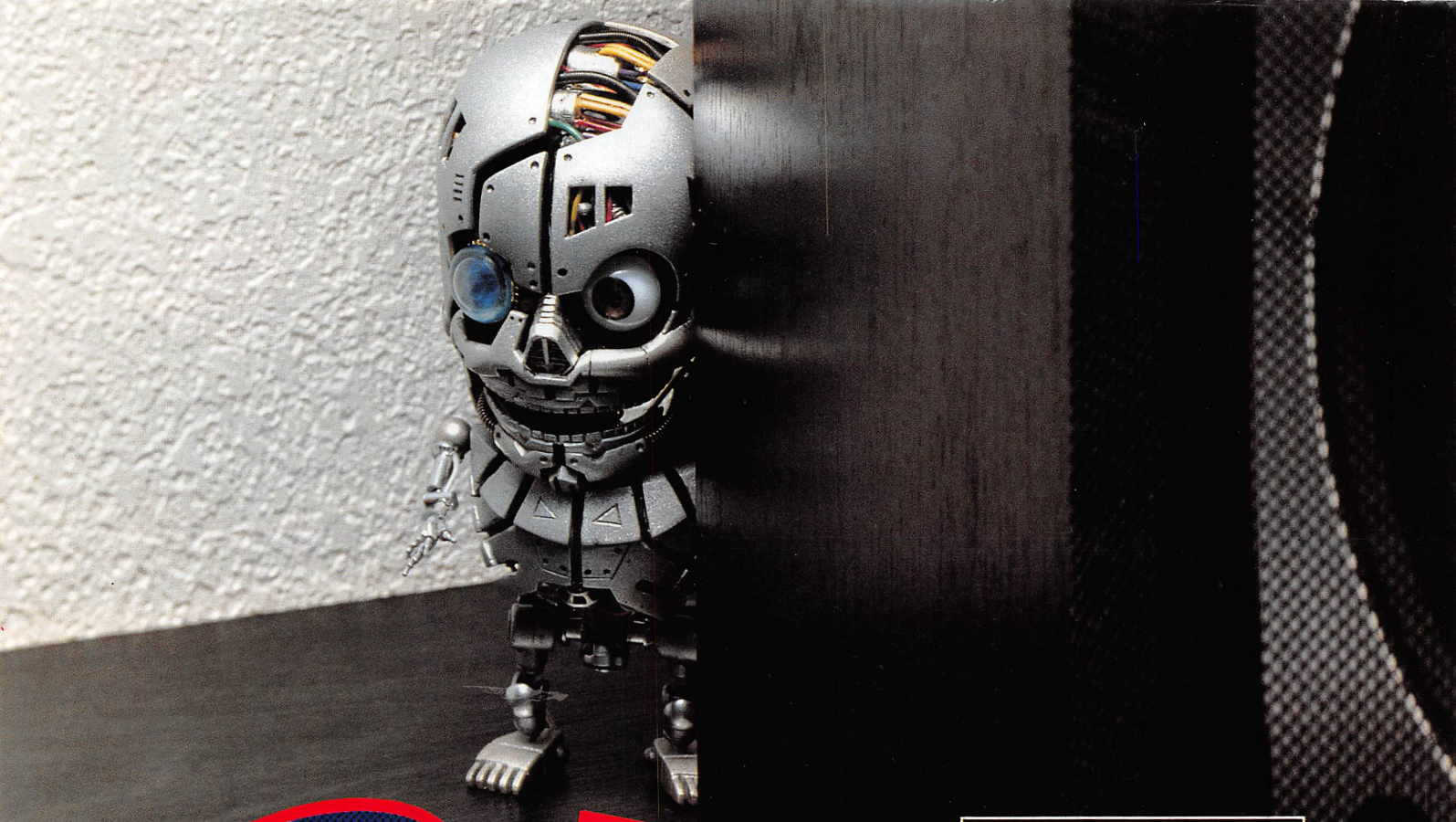
1990 JUNE 6
490YEN

KONAMI

RPGの中でデフォルメ現象が増殖をはじめている。

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977

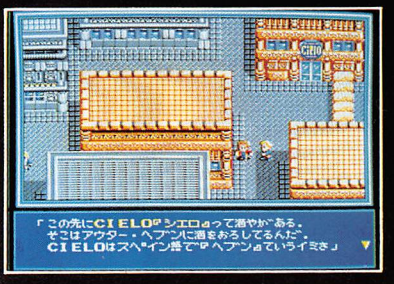
タイヤルは正確に



SD SNATCHER

TM
©KONAMI 1990

キャラクターに異変が起きた。とつぜんアタマが大きくなってしまったのだ。何がそうさせたのか、深い理由は聞かないで。でも、その分、おもしろさが急増。画面を所せましと動き回り、やたらおしゃべりになって騒がしい。RPGとしては類をみない奥深いストーリー展開、愉快なSDキャラ。この不思議な空間に、引き込まれたら最後。あなたの回りの世界は、やがてデフォルメ化されてしまう。ほら、はじまったぞ。



MSX2,2+ ディスク＋「SDスナッチャー」専用 SCC カートリッジ 好評発売中 9,800円

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

SONY

MSX
夢をのせて400万台。

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円（税別）

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円（税別）

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

クリエイティブパソコンF1 XV
HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1-SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。

● MSX はアスキーの商標です。

6 1990 JUNE CONTENTS

FAN ATTACK

全シナリオの君主データと㊙新君主システムの全貌！
三国志Ⅱ ——— 6

いよいよ明らかになるスナッチャーの正体とは?!
SDスナッチャー ——— 14

光と闇の謎を追って第2部をアタック！
ブライ上巻 ——— 22

モビルスーツの51体全データを徹底分析！
SDガンダム ガチャポン戦士2 ——— 30

FAN NEWS

ソリッドスネーク 強敵メタルギアが再び登場 ——— 112
ラ・ヴァルー 魔法使いに支配された国を救え！ ——— 113
ゼロ 第4のユニット4 自分の出生の秘密を探るSFAVG ——— 114
魔導物語1-2-3 魔術の修行に出た女の子が主人公のRPG ——— 115
麻雀狂時代SPECIAL PART Ⅱ さらわれた恋人を捜して雀荘へ ——— 116

DMfan ——— 117
ディスクステーション6月号／ピーチアップ4

PROGRAM

ファンダム ——— 37
1画面9本+N画面5本

EDファンダム ——— 47
ファンダムパーラー ——— 48
AVフォーラム ——— 68
新連載 ダンジョンRPGの過程 ——— 64
新連載 ちえ熱あっちゃん ——— 70

BASICピクニック ——— 102
コントロールコード

FM音楽館 ——— 71
オリジナル：Beyond the Galaxy／ソーサリアン：TOWN 1／ビートルズ：BLACK BIRD

ゲーム十字軍 ——— 96
のぞき穴：ロードス島戦記、ブライ上巻、アレスタ2、維新の嵐／そのほか：信長の野望・戦国群雄伝、ビッツーCG講座、歌を詠む会、イラストコーナー

情報おもちゃ箱 **FFB** ——— 106
3周年プレゼント、GM情報、イベント報告など

FAN STRATEGY ——— 74
水滸伝：黒旋風李逵のおいしい技

ゲーム制作講座 ——— 76
第2回 ゲームデザイナー5つのチェックポイント

THE LINKS INFORMATION PAGE ——— 83
自己紹介のコーナー新設

INFORMATION

ON SALE ——— 118
COMING SOON ——— 119
エメラルド・ドラゴン／シュヴァルツシルトⅡ／フォクシー／シェナン・ドラゴン／魔導師ラルバ総集編／陽炎迷宮／〈追跡COMING SOON〉ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX新作発売予定表 4月17日現在の情報を満載 ——— 123
FAN CLIP パンプレスト ——— 124
読者アンケート 掲載ソフト33本プレゼント ——— 36

短期集中連載

MIDI ——— 78
第4回／もっとMIDIを知りたい！

特別付録

ロードス島戦記 攻略マニュアル 下巻
後半部分のダンジョンマップとアニメ版『ロードス島戦記』をスクープ

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ❹
対応機種	MSX2/2+ ❺
VRAM	128K ❻
セーブ機能	ディスク ❼
価　格	6,800円 ❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／MWはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX Ⅰで動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX Ⅰの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627

FAN-ATTACK

力を試し、知を争い、覇を競い合う武将たち！ 戦いは終わらない

三國志Ⅱ

光栄
☎044-61-6861
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	14,800円

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM／テープ
価　格	14,800円

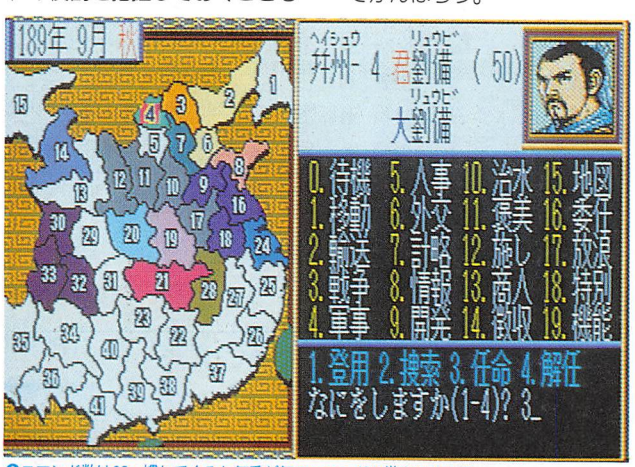
※CD付きはどちらの媒体も17,200円です。

眠りを破る鬨の声！　群雄が割拠する1800年前の中国にタイムスリップ！　君主となりかわり、知力と武力の限りを尽くし、全国統一を目指す本格的歴史シミュレーションゲーム『三國志Ⅱ』。その戦略から、君主データ、隠し技まで、魅力の全てをお伝えしたい！

20種のコマンドをうまく使い分け天下を取れ!!

劉備、曹操、孫権、その他のどんな君主を選んでも内政、外交、戦争の3つは、全国統一のためにやらなければならないことだ。これらは、20ものコマンド群の中に集約されている。そのつどそのつど、適切なものを選び、命令を下そう。各コマンドの役割を把握しておくこともちろん大切だが、何よりも重要なことは、武将の確保ということだ。三国志では武将がすべてだといっても、過言ではない。人材登用、武将捜索など、その場に応じた命令を出し、武将確保に精を出そう。

さあ全41か国の統一を目指してがんばろう。



↑コマンド数は20。慣れてくると何番が何のコマンドか覚えてしまう

武将の数だけ命令が出せる

さて一か月に実行できる命令の回数は、武将の数と一致する。その国に10人の武将がいれば10回の命令を出せるということ。君主がいればこれにプラス1。武将が多くいればいるほど、それだけ早くその国が豊かになるというわけ。とにかく武将の数が大切なのだ。とりえのない武将でもいるだけで価値があるのだ。くれぐれも人手不足なんて状況にならないように注意しよう。猫の手もかりたい、っていうでしょ。そう、猫の手でもないよりましっていうわけ。

↑武将の数だけ命令を出せる。褒美コマンドなど君主しか出せない命令もある

↑赤い表示は命令済みの武将。ピンクの表示は負傷中の武将。何もできない状態

↑戦争に情けは無用！　いけいけーっ

↑たまには軍師に意見を求めてみるのも

これだけは知っておきたい基礎知識だ！

じっくり時間をかけて国を豊かにするのが先決。その間、他国との外交(同盟締結)も忘れずに。共同作戦を申しこむときや、援軍を求めるときには、あらかじめ同盟を結んでいなければならないからだ。同盟を結ぶのに損はないはずだ。もうひとつ、戦力アップをはかるためには徴兵もしなければならない。戦力がある程度整ってきたらいよいよ戦争。ばんばん他国に攻めこもう。そうしてじょじょに領地を１つ２つと拡大していって、天下の覇者を目指すわけである。ここに取り上げたのは最小限必要なことだ。しっかり頭にたたきこんでくれ。

—内政— 武将をうまく使い分けろ！

武将の引き抜きは魅力の高い者に、訓練は武力の高い者に、開発・治水は知力の高い者に行わせたほうがいい。コマンドによって対象となる要素が違ってくることを、覚えておこう。各コマンドを実行するとき、対象となってくる要素が出る。一目でわかるようになっているので、能力が高いか低いかが簡単にわかる。親切な設計になっているところがうれしいね。

開発は知力の高い者にやらせよう。能力値も一緒に出るのがいい

他国の様子は何の能力も関係ない。愚将にやらせよう

—外交— 外交馬の動きをチェック！

全国マップをじっくり見ていると、馬が動いているのがわかる。外交を行っているのだ。注目して見ていると、たまに馬の色が赤から青に変わっていることがある。これは外交が失敗したことを表しているんだ。使者が途中で他国に密書を奪われたり、武将引き抜きのとき、その国の君主に発見されたとき、馬は青くなる。ちなみに外交馬の表示は消すこともできる。１度試してみてはどうかな。

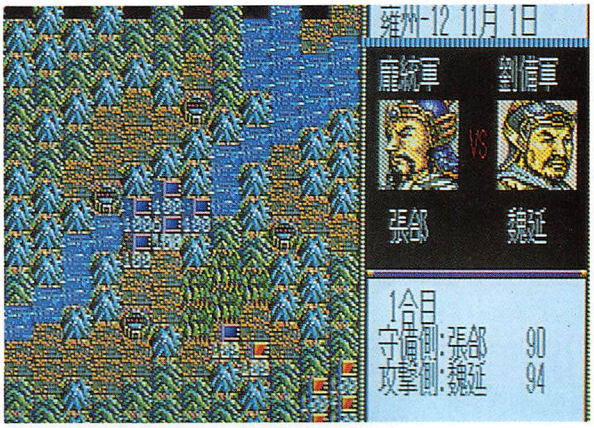
馬の色に注目!!

青い馬は密書を発見されたとき。最悪の場合、捕らえられてしまうこともある。武力の高低も影響する

—戦争— 臨機応変の攻撃が大切！

攻撃の種類も豊富。一斉攻撃、突撃、伏兵、火計、一騎討ち、さらには援軍を呼ぶこともできる。こうなると、まさに本物の戦いだね。がむしゃらに敵を倒すだけでなく、巧みに攻撃を変え、スマートに攻略したい。

その場その場に応じて使い分けよう



これが一騎討ちだ！ 戦闘開始前に一回だけできるんだ。兵力の優劣差なんて関係ない。武力だけで勝負だ

—火計をうまく決めよう—

三国志ではもうおなじみになった火計。前作ではかなり有効な攻撃方法だったよね。もし火計にかかってしまってそのままほっておくと、一発で焼け死んでしまい、もう退却しかなかった。しかし今回は火計にかかって逃げられなくても、兵数が減るだけになった。さらに敵のいないヘックスに火計をかけようとしても、かかりにくくなった。つまり前作より火計が有効な攻撃方法ではなくなったのだ。

誰もいないところでもかからないときが

火をかけられた。しかし逃げなくても兵士数が減るだけだ

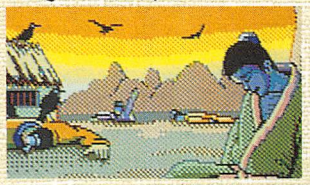
毎月の始めにおこるイベントも様々

おなじみ月いちイベント。たとえどんなに有能な武将でも防ぐことはできない自然現象。

いなご

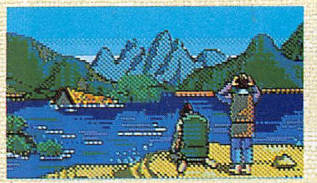
前作をプレイした人なら知っていると思うけど、本当に憂鬱な存在。被害は隣接国にランダムに広がっていくので予想がつかない

疫病



人口、兵士数、さらに民の忠誠度まで下がってしまう。いなご同様春から夏にかけて発生し、ランダムに広がる。翌年にはしずまる

洪水



発生すると人口、兵士数、土地価値、治水度、民忠誠度が下がる。被害は治水度が高いと小さくなる。洪水が起こらない国もある

死の予感

有能な君主・武将だけに起こるイベント。起こったその人間は翌年、必ず死んでしまう。あと１年の命ということを表している

中國統一を目指してガンバロウ!!

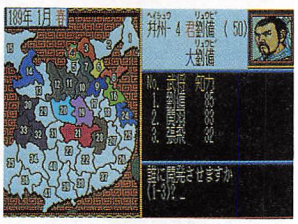
ゲームシステムばかり紹介していては、実際どんなふうにゲームを進めていくのか、わからない人もいるだろう。ここではゲームの進め方をお見せしよう。あくまでこれは1つの例なのであって、必ずしもこの通り行わなければならないというわけではない。あたりまえだが……。

シナリオは1を選んでスタートしてみた。シナリオ1は多くの君主が登場して、様々な戦いが生まれておもしろいからだ。君主は劉備を選んだ。シナリオ1の劉備は最初、君主の他に2人の武将しかいない状況から始まる。さあどうなったか、とくとご覧あれ。

義兄弟の契りを結んだ劉備、関羽、張飛の3人。「我ら3人、生まれた日は違うが、願わくば同年同月同日に死なん」という有名な言葉を残した。三国志ファンならこれぐらい知っているよね

189年春 国力のアップをはかる

いよいよゲーム開始。開発を行いつつ、治水工事をする。劉備、関羽に命令させた。このとき金を惜しまず、最高額の100をかけた。知力の低い張飛には訓練でも行わせる。関羽を軍師に任命したのもこのときだった。知力80以上の武将は軍師に任命できることを忘れずに。

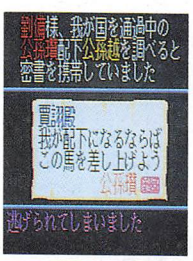


3人しかいない。しかし頼もしいことに、どの武将も一騎当千の強者達ばかりだ

189年冬 他国の使者を捕まえる

10国から賈詡を引き抜いた。金も名馬もすくない今、人材登用には手紙が有効だ。引き抜いたら忘れずに褒美をあたえて、忠誠度を上げておく。他国でも盛んに外交馬が往来している。さながら引き抜き合戦というところだろうか。おりもおり、他国の使者を捕まえた。もちろん密書を奪って中身を拝見。さらにこの武将を捕らえようとしたが、残念ながら逃げられてしまった。さあ配下にした知力の高い賈詡を、関羽に代わり軍師に任命。

他国の使者を捕まえるとやっぱりうれしい



引き抜いたばかりは、忠誠度が低い。そこをすかさず狙ってこんな密書が……。事前に発見してよかった

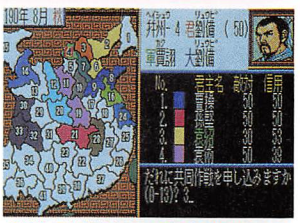
189年秋 猛将、呂布を引き抜く

賈詡の次は呂布に白羽の矢を立てた。呂布の引き抜きには名馬をつりえさに。簡単に配下に加わった。こういう武将は裏切りやすいのでくれぐれも注意。褒美には名馬をあたえる。忠誠度がグーンとアップした。今は国を豊かにすることと、武将の頭数を集めることに専念。

名馬を与えれば、たいていはすぐにとびついてくる。ちょろいちょろい

190年秋 袁紹に共同作戦を申し入れる

富国強兵につとめながら、その一方、袁紹と同盟を結んだ。ターゲットは3国(幽州)だ。袁紹も3国を狙っている様子なので、それより先に攻める。運のいいことに6国の韓馥から同盟の願いが来た。これで3国に攻めこんだとき、背後から狙われる心配が少し減った。

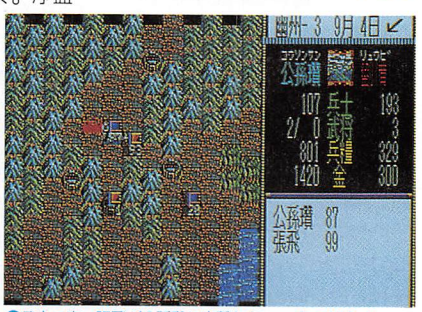


緑色に表示されている君主は同盟を結んでいることを表す。敵対心も低い

190年秋 袁紹軍と共同して3国を攻める

袁紹に共同作戦を申し入れた。袁紹もOKしてくれ、共同で攻めることになった。共同して攻めれば戦いが有利になることは間違いない。戦争開始。一騎討ちを申しこんだが、敵は断ってきた。敵兵が逃げていく。序盤からいい状況だ。しかし日が1日1日と過ぎていくのに、いっこうに、袁紹軍は到着しない。結局袁紹軍が来る前に決着をつけた。公孫瓚は討ち死に、公孫越は捕らえた。もちろん仲間にしたぞ。

関羽、張飛に兵力100をもたせて3人で攻めこませた。袁紹軍も攻めこんでくれるそうだし……



武力の高い張飛が公孫瓚に突撃した。一気に勝負!

——在野武将・趙雲を発見——

3国を攻め取った理由は在野武将にある。在野に趙雲が潜んでいるらしいのだ。捜索して発見。すかさず配下に加えた。知力・武力・魅力どれをとってもすごい。趙雲を取ってしまえばもうこれで3国には用はない。ある程度豊かに育て上げた4国に戻った。

捜索してみた。いたいた趙雲がいた。すかさず人材登用で配下に加えよう

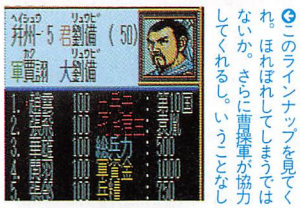
192年春 幷州に潜み戦力アップ

いくら趙雲を得たといってもそれだけで他の列強相手と比べては、まだまだ力不足の我が劉備軍。他国の武将を引き抜きつつ、空白地をとり領地を拡大していった。その間、董卓と袁胤（袁術が死んでその後を継いだ）が戦いを繰り返し、戦力を消耗させていた。

おっと？　放浪中の孔融が第38国で旗挙げした。今はあまり関係ないけど

192年夏 袁胤と全面対決へ!!

いつしか武将も増え、他の強国とも肩を並べるように。しかし今いる国は人口が少ない。袁胤のいる国は人口が多いのが魅力。在野にも有能な武将が潜んでいるかもしれない。そこでついに袁胤に対して戦いを挑むことにした。連れていける武将は5人まで。関羽・張飛・趙雲・華雄・張郃と選りすぐった5人を出陣させる。まだ心配なので曹操に援軍を求めた。これで勝機も見えてきた。結果は大勝に終わった。



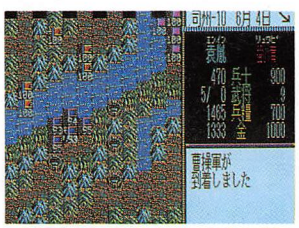
このラインナップを見てくれ。ほれぼれしてしまうではないか。さらに曹操軍が協力してくれるし。いうことなし

一騎討ちを断ると兵士数が減ってしまう。注意しよう

―曹操に協力を求めよう―

今はまだ曹操とは対決の時ではないという決断。曹操とは同盟を結んで、さらに袁胤との戦いのときも協力を求めることにした。しかし簡単に同盟が結べたわけではない。敵対心を下げるために何度も贈り物をすることによって、やっと同盟が結べたのだ。共同作戦もすんなり認めてくれたわけでもない。しかし味方になればこれほど心強いものはない。

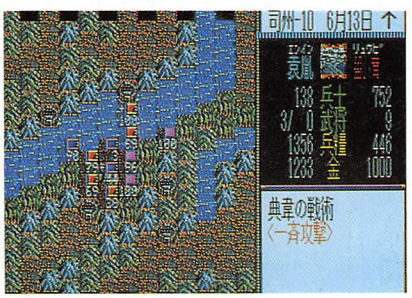
共同作戦！



共同軍が到着した。到着日数はマチマチだが、敵対心や信用度によって変化する

お礼も忘れずに

送ってきてくれた兵力に応じて、金・兵糧を支払うんだ



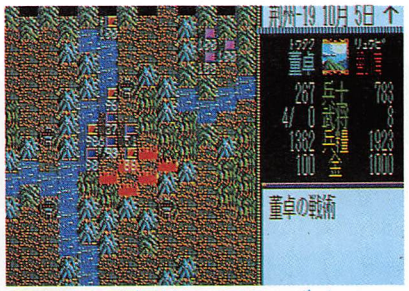
曹操軍の典韋が戦ってくれているではないか

193年春 洛陽・長安進行開始

新たに徐庶と張遼を加えた劉備軍。残るもう1国。ここに袁胤がいる。とどめとばかりに攻めこんだ。連戦連勝。袁胤を捕らえたが仏の慈悲で逃がす。次は董卓に的を絞った。内から崩れていった董卓は、もはや劉備の敵ではなかった。

張遼を外交の使者に仕立て徐庶が助言を

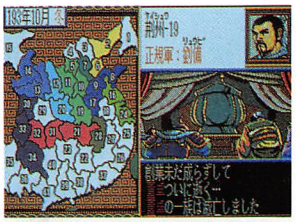
捕らえた君主は殺すか逃がすかできる。生かすも殺すも自由だ



武力90もある董卓を倒すにはかなりてこずった

―中原に覇をとなえる―

在野に有能な人材の多いことを狙って、中原に勢力を伸ばしてきた劉備軍。国も4国にまで増え、かなりのものに。まさに破竹の勢いだ。しかし中央に進出したぶん、まわりからも狙われやすくなった。さらに戦力をアップさせるため、捜索・引き抜きといろいろ試みる毎月だ。



悲願成就。ついに悪逆、董卓を滅ぼすことができた。でも天下統一はまだまだ

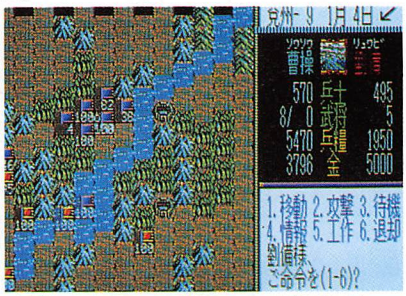
194年春 宿敵曹操と対決!!

内政、外交、国が豊かになったら領地拡大のため、戦争。それを繰り返していくうちに、いつしか領地も増え、他の列強ともわたりあえるようになった。機は熟したとばかりに、曹操討伐への準備をすすめる。さあ準備が整った。194年春、ついに曹操討伐隊を編成した劉備軍は、長年の宿敵と、とうとう決着をつけるときがきたのである。

劉備、関羽、張飛、趙雲、太史慈と屈強な武将が5人。それぞれ100ずつ兵を持ち、総兵力500の大部隊ができあがった。選ばれた精鋭中の精鋭が、いま……。さぁついに決着の時は来た！

一騎討ち！

一騎討ちでは太史慈が見事、夏侯惇を討ち取った。一気に展開が有利になった



人数こそ多いものの、曹操軍は弱小武将達ばかりだ

シナリオ別全君主データ一覧!!

『三国志II』には6つのシナリオがある。各シナリオとも全41か国を自分のものにすればゲームクリア。どのシナリオから遊ぶかはプレイヤーの自由だぞ。最高11人までプレイできるのもうれしい。ここでは各シナリオに登場する君主すべて(選べる君主から、選ぶことのできないその他の君主まで)のデータを公開だ。知力、武力、魅力さらには年令や最初からもっている兵数までもわかる。さらにシナリオ1だけは、スタート直後から配下にいる武将のデータまでも公開。どの君主がどんな有能な武将を配下にしているか、一目瞭然だネ。

シナリオ1 董卓洛陽を騒がし群星起つ 189年
シナリオ2 群雄割拠し盛んに覇を競う 194年
シナリオ3 劉備荊州に潜み脾肉を嘆ず 201年
シナリオ4 曹操華北を制し天下を望む 208年
シナリオ5 天下三分し関羽荊州を守る 215年
シナリオ6 魏・呉・蜀鼎立し三国成る 220年

シナリオ1

全シナリオ中、君主が最も多く登場するシナリオ。プレイヤーが選べる君主が11人、選べない君主が4人。あわせて15人の君主が出てくる。最初から強大な国から、弱小国まで様々。シナリオ名からなんとなくわかるように、董卓が強い力を持っている。

—選べる君主—

⬆11人

—その他の君主—

⬆4人

有能な部下達

ゲームスタート直後からいる武将達。どの君主がどの武将をかかえているかチェック!

董卓配下(10国)

董卓配下(10国)

劉備配下(4国)

劉備配下(4国)

劉繇配下(28国)

孫堅配下(21国)

曹操配下(9国)

曹操配下(9国)

3国在野武将

君主別難易度

ランクA 董卓、劉焉、曹操、袁紹
ランクB 孫堅、劉表
ランクC 劉備、袁術
ランクD 馬騰、公孫瓚、陶謙

シナリオ2

シナリオ１同様、選べる君主が11人、その他の君主が４人。董卓がいなくなった代わりに呂布が登場したり、孫堅のかわりに孫策が登場したり……。世代交代という感じがする。

—選べる君主—

曹操（そうそう）
劉備（りゅうび）
袁紹（えんしょう）
袁術（えんじゅつ）

馬騰（ばとう）
劉表（りゅうひょう）
公孫瓚（こうそんさん）

李傕（りかく）

⬆11人

—その他の君主—

孔融（こうゆう）

劉繇（りゅうよう）
楊奉（ようほう）
張魯（ちょうろ）

⬆4人

シナリオ3

シナリオ３以降のシナリオは、すべての君主を選べる。選べない君主はいないということだ。孫権がいよいよ登場。シナリオ２では選べなかった、張魯も選べるようになった。

—選べる君主—

曹操（そうそう）
劉備（りゅうび）
袁紹（えんしょう）

劉璋（りゅうしょう）
馬騰（ばとう）
張魯（ちょうろ）
劉表（りゅうひょう）

⬆8人

シナリオ4

曹操の領地の多さが目につく。このシナリオは金旋、韓玄、趙範、劉度とマイナーな君主が出てくる。有名でないぶん、戦力も弱小だ。しかし、こんな君主を選んで天下統一を目指すというのも三国志の通といえそう。

—選べる君主—

曹操（そうそう）
劉備（りゅうび）
孫権（そんけん）
馬騰（ばとう）
劉璋（りゅうしょう）

張魯（ちょうろ）
劉度（りゅうど）

韓玄（かんげん）

趙範（ちょうはん）

金旋（きんせん）

⬆10人

シナリオ5

曹操、劉備、孫権の３人の他、孟獲がいる。たったの４人になってしまった。戦いの焦点は荊州になるだろう。荊州は劉備の領地だが、ここをめぐって三つ巴の争いが展開しそうな予感。

—選べる君主—

曹操（そうそう）

劉備（りゅうび）
孫権（そんけん）
孟獲（もうかく）

⬆4人

シナリオ6

曹操の後を継いだ曹丕が登場する。荊州は曹操のものになっていた。シナリオ６（220年）ともなるとどんどん武将が寿命で死んでいく。早めに決着をつけなければならないぞ。

—選べる君主—

劉備（りゅうび）

孫権（そんけん）
孟獲（もうかく）
曹丕（そうひ）

⬆4人

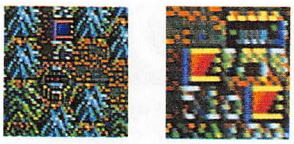
三國志II　攻略のポイントをここに!!

さほど時間がかからないで国は豊かになる。武将もある程度揃った。そうすると戦争しかやることはなくなる。しかし戦争に連れていけるのは5人まで。防御側は10人まで武将を登場させられる。圧倒的に守るほうが有利だ。この限られた状況の中でどう戦っていけばいいかをお教えしよう。援軍、共同作戦なんかはあたりまえのことだぞ。

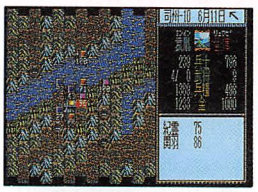
利用できるものはなんでも利用しよう

基本中の基本！　大将だけを狙え

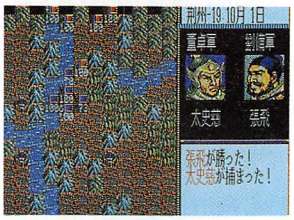
勝利条件は敵の大将を倒すか、城を奪い取るかである。だから他の武将には目もくれる必要もない。城にいる大将だけを狙えばいいのだ。ムダな戦いは避けるということなんだな。もちろん敵もこちらの大将だけを狙ってくる。この性質を利用して、敵をうまく引き付け一気に敵の大将を……。戦いの中で戦略を学んでいくことも大切だね。



マークのついているのが大将。攻撃側は大将を倒すか、城をとるか。がんばれ！



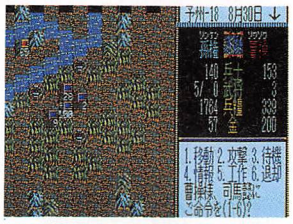
突撃のシーンだ



一騎討ちのシーン。たとえ自分より武力の高い者でも勝てる。勝てば武力がアップ

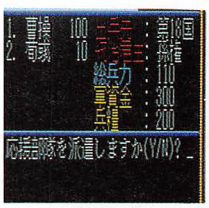
30日以上経過したときは…

もし30日以内で決着がつかなかったら……。攻めこんだほうの負け？　いーやそうではないのだ。戦いはまだ終わらない。長期戦ということになり、次の月にまた戦闘を再開できるのである。その間も普通に命令を出せる。注目なのは援軍も送れるということ。ただし、援軍は隣あった国からしか送れない。敵もきちんと援軍攻撃に出るからこっちも忘れずに送ってあげようね。



30日が過ぎた。とりあえず引き分け

応援部隊を入れても攻撃側は最高5人しか戦闘に参加できないシステムは変わらず



応援部隊を派遣できる。助けに行ってやろう

無理やり二虎競争の計

自分の国があるとする。そのまわりに強大な国が2国。どちらを倒すにもけっこうたいへん。こんなときは、どちらかの国に共同作戦を申し入れておいて、武将1人をもう一つの国に攻め込ませる。自分の武将はただ逃げるだけでいい。共同軍に攻めさせ、2つの兵力を裂くのだ。

兵力はなるべく多いほうがいいぞ

曹操軍が到着した。袁紹軍をやっつけてくれ

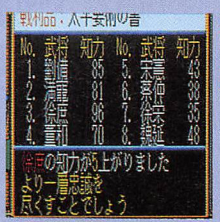
戦いの最中、曹操軍の諸葛亮が捕まった

うまくいけば…

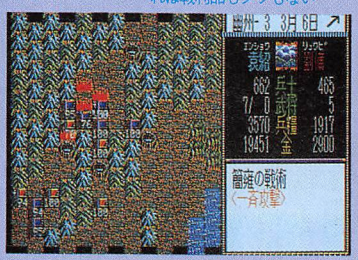
敵に捕らえられた直後は忠誠度も低い。すかさず引き抜いて自分のものにしよう

こんなこともある！戦利品を見つけたぞ!!

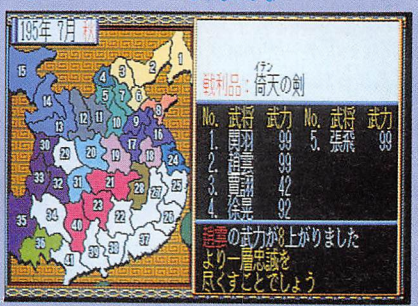
さて耳よりな情報を1つ。戦いに勝ったとき、戦利品が出ることがある。具体的にどこにどんなものが出るかは教えられないが、1つでないことは確か。戦利品は自分の部下の武将に与えるもので、与えられた武将には何かしらいいことがある。例えば、知力や武力のパラメータアップとかね。さてさて、何が出るか、お楽しみ。といってもなかなか出ないのが現状。



誰にあげるか選んでと……。やった！　知力が上がったぞ。こんなうれしいことはない。戦いに勝つたび戦利品が出ればいいのになあ



とにかく戦いに勝たなければ戦利品もクソもない

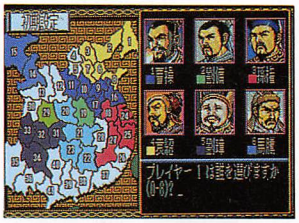


三国志の原作を読んだ人なら知っていると思うけど、この戦利品は原作でも出てきたよね。うーん何の戦利品がでてくるか楽しみだよね。まだまだいっぱい隠されているようだし。1回ゲームをクリアした人は、かたっぱしから戦利品を捜してみるのもおもしろいんじゃないかな

MSX版にもあった新君主システム

最後にとっておきの情報をスクープした。前号ではないとお伝えした「新君主システム」。MSX版以外の『三国志Ⅱ』にはあるのに、なぜMSX版だけにはないのかと思った人も少なくないはずだ。しかしなんと隠しコマンドねたとして、入っていたのである。

やり方は普通にゲームをたちあげ、何人でプレイするかを決め、君主選択画面にしよう。ここで「かなキー」と「CAPSキー」をロックして、ひらがなで「しんくんしゅ」と打ちこむ。すると画面が切り換わり、新君主のデータ入力画面になるのだ。やったー！



簡単なやり方もある。君主選択画面で、最も高い番号に１多くたして入力する

するとこの画面になる。武将名、生年月日、年令、性別などを入力する

ボーナスポイントを配分せよ

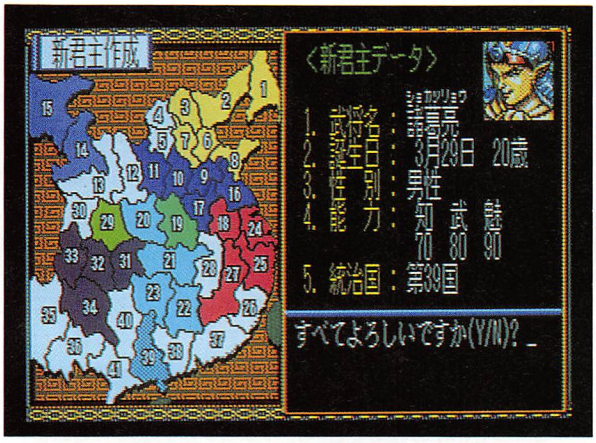
名前を入力し(『三国志Ⅱ』に登場する武将の漢字しか使用できない)生年月日、年令、性別を入れると能力が勝手に決まる。さらに50ポイントある能力を知力・武力・魅力の３つにふり分ける。すると新君主の顔が出る。空白地を１国選んで自分の領地に。どこの空白地でもいいぞ。

50ポイントのボーナスポイントは３つの要素にふり分ける。これで顔が決定

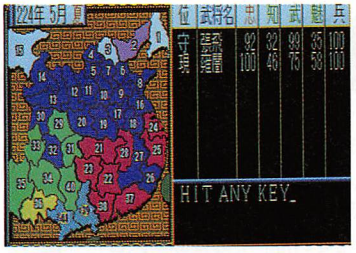
—新君主でスタートしてみると—

さあ待望の新君主でゲームスタート。うきうき新君主で始めたはいいが、これがけっこうキビシイ状態だ。配下に誰か武将がいるわけではないし。自分１人なのである。早く武将を取りたいところだが、引き抜くにも１回しか命令は出せない。他にもすることはあるし……。さらにシナリオ５か６で新君主でスタートした場合、空白地がほとんどない。３つしかないのだ。周りは強国ばかりだというのに。しかしやりごたえは十分だぞ。

シナリオ６でなんか始めたらもうゲロゲロ。かなりのものが要求される



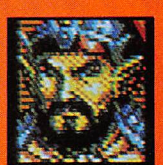
データをすべて入力したら、何国からプレイするかを決める。空白地ならどこでも選べるぞ



ここまでこれた。張飛を仲間に加えられたのは大きい

これが噂の新君主の顔、一覧表

年令、性別、武力が知力より高い武力重視型、あるいはその逆の知力重視型によって、新君主の顔が決まる。顔で全国を統一するわけではないが、やっぱり自分の好きな顔でプレイしたいよね。

	年令１～20		年令21～40		年令41～99	
知力タイプ						
武力タイプ						

FAN-ATTACK

スナッチャーの核心にせまる！ アタック第2回

すーぱーでふぉるめ・スナッチャー

SD SNATCHER

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒　体	2DD×3 音源カートリッジ
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

見かけはコミカル、中身はシリアスというアンバランスさが魅力のRPGがこの『SDスナッチャー』だ。前回は工場跡に潜入するところまででちょっぴりひかえめだったが、今回はスナッチャーの正体にせまってみよう。

今までの捜査報告だ！

スナッチャー……毎年冬になると現れ人間を殺し、ひそかに本人とすりかわり（スナッチ）社会に浸透してゆくアンドロイドのことをいう。その姿は本人との区別がほとんどできないのでスキャンによる捜査が必要だ。スナッチャーの恐怖からNEO・KOBE市民を守るために生まれたのが特殊警察『JUNKER』なのだ。ん一、シリアスな設定だ。

その捜査員『ランナー』パオパオ（ここには好きな名前が入れられる）・シードは、着任早々同僚のジャン・ジャック・ギブスンとともに、『17さんばし』にスナッチャーがいるらしいというタレコミ（通報）の真相を確かめに現場に急行した。トライサイクル（ランナー専用パトカー）を降りた2人はふた手に別れ、ジャンは第2倉庫、パオパオは第1倉庫にそれぞれ調査するために潜入した。いやー、かっこいい。でも、これは敵のワナだったんだ。第1倉庫の2階には時限爆弾がしかけられていた。どんどん爆発の時がせまる。パオパオは間一髪倉庫の2階の窓から飛び降りることができて爆発に巻きこまれずにすんだ。ヒュー、まさにスリルとサスペンスってな感じだね。

↑途中で薬を発見したりする

↑リトルジョンがスクラップにされていた

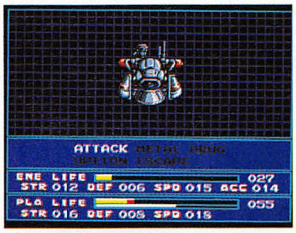
気がかりなのはジャンのほうだ。ビデオフォンですこし話をしたが、どうも様子がおかしい。さっそく第2倉庫に向かったパオパオを待っていたのはたくさんのクリーチャーそして地雷源……なんだこりゃ。そしてジャンのものと思われる血痕が床に／　ジャンがあぶない。急いで先に進まなくちゃ。それにしてもじゃまなのはクリーチャーどもだ。次から次へとのこのこ出てきやがって、うざったいったらありゃしねーぜ。

あっ／　ジャンの相棒のリトルジョンが破壊されている／　かわいそうに……。絶対かたきはとってやるぞ。とにかくジャンのことが心配だ。先を急ぐことにしよう。第2倉庫を抜けて、いよいよ廃工場に突入だ／　わくわくするなー。

丸い顔してシリアスなの

↑しもぶくれの顔がどあっぷで出て来る。オープニングの緊張感をぶちこわす迫力

強敵出現だ！



フェネラル・マスター。ちょっと堅い

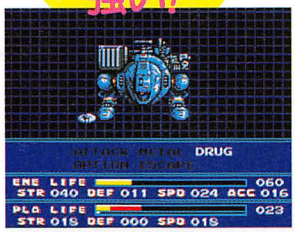
仲間を呼ばれるとやっかいなことになる

廃工場に突入したのはいいけど、中は倉庫とはくらべもんにならないほど複雑怪奇な構造になっている。さすがに勢いだけではいきづまってしまいそうだ。

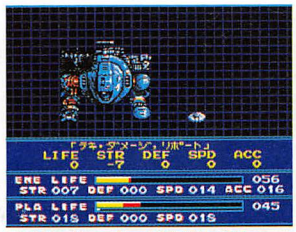
それにあいかわらずクリーチャーどものマークはきびしいものがあって、こっちの動きを読んでいるかのごとく猛烈にアタックを繰り返してくる。そう何度もエスケープしていられない状況なのもしんどい。なんとかジャンカーズ・ハイや銃のエネルギー(弾)を発見して生きながらえているのだ。オプションもそろそろ切れてきたし。ここは1回外に出て、本部に戻って態勢を立て直すとするか……ん？　まてよ、何だあのデカイクリーチャーは？　ううむぅ、なにかあると睨んだパオパオはそのクリーチャーに戦いを挑むことにした(無謀な奴)。

案の定、いきなり敵のミサイルにバコバコとあたりまくってしまい、ジャンカーズ・ハイの残りを使い果たしてしまったパオパオはあっけなくやられてしまった。無念だ……。

運良くやられる直前でセーブ



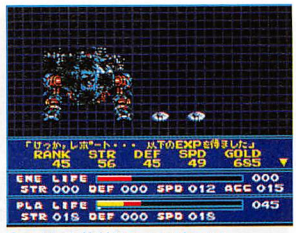
アーミーベアという名前らしい



グランド・マインで片足を破壊だ

してておいたパオパオはすぐに復活して、有り金を全部自分のためにつぎこんだ。普通の銃ではやつは倒せない。いや、ちまちまやっつけるのがいいかげん面倒くさくなった彼は、奮発してグランドマインを5つも買ってしまった。ほとんどの敵は足を破壊することができるはず。ふふふ、ヤツめこれで動けまい。

さあ、あのいまいましいクリーチャーにふたたび挑戦だ。結果は……なんとか倒せたようだ。



どうにか片付けることができた

ギブスンが殺されていた!!

ジャンが殺された！　ひどい(でもおかしいな、この顔)

あわれ……

なにかある、と睨んだパオパオのカンは当たってしまったみたいだ。クリーチャーの守っていた部屋の中に絶叫にちかい声が響きわたったのだ。プチ・メタルギアの声に動かされて、となりの部屋をおそるおそるのぞいてみると、1人の大男がダダッと走り去るのが見えた。やつがスナッチャーなのか？　どこへ行ったんだ？　しかし、そのあとには？　男の人の死体が転がっている……よく見てみるとジャンじゃないか！　首をものすごい力でねじ切られている。

ああ、こんなブザマな姿になっちまって(なんか笑っちゃう顔だけど)スナッチャーを追い詰めたはずが、返り討ちにあうとは……ちっくしょー、やつはどこ行っちまったんだぁ！　たしかにこの方向に逃げていったはずなのに、ヤツらしい人影はどこにも見あたらない。くそー。

2頭身にするともっとおかしい

いろいろ探し回ったけど、あの男の姿は見えない。行き止まりのはずの部屋にもいない。おかしいな。しかたなくパオパオはJUNKER本部に帰ることにした。細い通路をいくつか抜けると、鍵がかかって入れなかった廃工場の入口に出ることができた。ずいぶん遠回りしてしまったな。おかげでジャンの命が

出口がないのにスナッチャーが消えた？

……。悔しさを押し殺し、彼はトライサイクルをビデオフォンで呼び出し、JUNKER本部へと引き揚げたのだった。

百戦錬磨の相棒の突然の死は着任そうそうの新米ランナーにはきびしすぎた。これからどうする……。パオパオの頭には何も浮かんでこなかった。

頭の中はまっ白である。

細い通路を抜けていくとはたして？

工場跡の出口に出ることができた

工場あとから脱出

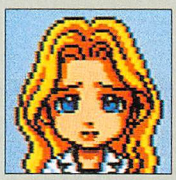
悲しんでいるヒマはない

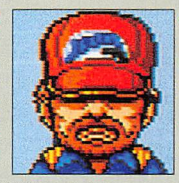
本部に帰ったパオパオを迎えたのは受付のミカ・スレイトン嬢だ。でも、今日は彼女の笑顔は見ることができない。涙をポロポロこぼしながらジャンの思い出話をするミカには、なにも言葉をかけてやることができない。いつもは威勢のいいおやじさん、ハリー・ベンソンもどことなく元気がない。局長のカニンガムはさすがに落ちついていた。ジャンと彼のナビゲーター・リトルジョンの残したアウターヘブンとナポレオンという言葉を解明しなくてはいけない。彼はテキパキとこれからの捜査方針を指示してくれた。言葉の意味を局長が調べてくれている間にジョンの愛娘カトリーヌのところへ行くとしよう。なぜか連絡がとれないらしい。心配だよ～／

情報を整理しよう

ジャンのナビゲーター・リトルジョンが死の間際に残した言葉『アウターヘブン』『ナポレオン』。この意味は？　ジャンの死の現場にいた奴はいったい誰なんだ？　ジャンの自宅に行って連絡の絶えている娘カトリーヌの様子を見る必要があるぞ。

したわれていたギブスン


ジェミー。泣いてるー


まぶかに帽子をかぶる

悲しむジェフリー

ジャン・ジャック・ギブスン。55歳。妻をスナッチャーに殺されてJUNKERに転職、妻を殺したスナッチャーを誰よりも憎み、ネオ・コウベ・シティをひとりで守ってきた男……。その死はあまりにも突然だった。JUNKERの誰もが彼を慕っていた。彼なしではJUNKERは成り立たなかっただろう……。

カニンガムは元気そう

言葉もかけられない

意志の強いカトリーヌ

カトリーヌのところへ急行だ!!

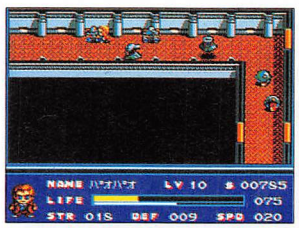
コナミのビルがあったりするのがいい

いつもなら捜査はトライサイクルを使うのだが、今回は歩いてカトリーヌのところまで行かなくてはならない。急がなくてはいけないのになぜかおさんぽ気分なのだ。よりみちしてみるとコナミのビルなんかあったりして、のどかな町並みである。

しばらくビル街を進んでいくとゲッ／　なぜかクリーチャーがこんな町のど真中をの～の～とうろついているじゃないか。しかもすぐうしろにはジャンの

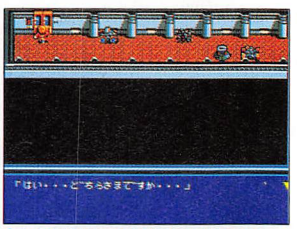
マンション前はクリーチャーだらけ

家が／　カトリーヌが音信不通だったわけがわかったような気がしたパオパオは敵の群れに突っこむようにしてビルの中に入っていった。案の定、建物の中にもクリーチャーが大きな顔をしてうろついている。少しは骨のあるヤツはいないのか／　と思いながらやっと部屋の入口らしきドアを見つけたパオパオがドアをたたくと、部屋の中から女の子の声が……カトリーヌだ。ずいぶんおびえた声だ。パオパ



マンションの中もクリーチャーだらけ

オが自分の身分を告げると、すんなり彼女はドアを開けてパオパオを部屋の中に入れてくれた（前作はこんなに簡単じゃなかったぞー／）。覚悟はしていたとはいってもさすがにジャンの死は彼女にはショッキングだったようだ。涙にあふれた目を見つめるパオパオには悔しさと怒りが再びこみあげてきた。その思



ようやくジャンの家にたどり着いた

いをスカッと消してくれたのが、カトリーヌの献身的な申し出だった。「どうぞ、父の部屋を調べてください」。パオパオは導かれるままにジャンの書斎に入っていった。遺品にはスナッチャーに関するいろんな資料が残っていた。その一部が下の写真だ。いろいろ参考になるものが多いぞ。

ギブスン家の中

居間。めぼしいものはない

ジャンの部屋。重要な品が

✖ジャンの日記

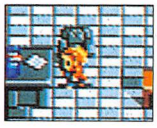
バラン・バーネットがあやしいな

とにかく、『ナポレオン』のじょうほうをもとに、あの『バラン』という男についてしらべてみなければなるまい」

✖ワープロ

スナッチャーの秘密が明かされる

スナッチャーのトラキュラじみたしゅうせいは、すべて『太陽光線』をさけるためのものである。ではなぜ、太陽光線をきらうのか？その理由は奴らの不完全な『人工ビフ』にある。



✖メモ

モスクワとスナッチャーの関係は？

「モスクワ・・・今は中立地たいとなっている、元ソビエトの地名ですが・・・スナッチャーとモスクワがかんけいあるんでしょうか？」

GO TOセンタープラザ!!

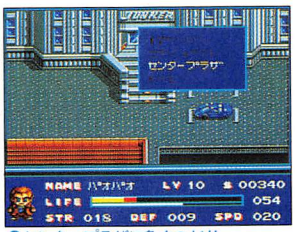
パオパオがジャンの遺品から仕入れたデータを本部に持ち帰ると、局長のほうも調べが進んだようだ。アウターヘブンとは、

ショーパブ？　お酒も飲めないのに

中国系の顔をしているそうだ

『センタープラザ』にあるショーパブの名前。ショーパブなんて、なんかエッチな感じだが、ジャンはそんな楽しいところに出入りしてたのか……。なんてことといってる余裕はない。ナポレオンという情報屋に会いに、センタープラザに車を走らせるパオパオであった。

町の人に話を聞くと、アウターヘブンは会員制で、招待状がないと店に入れないそうだ。どうすれば手に入るんだろう？他にもいろんな人に聞きこんでみると、なんでも『シエロ』という酒屋で招待状を発行しているらしい。バーに酒を卸しているところなら話ははやい。急いでいるので唐突にマスターに話しかけてみる。でも何をいっているのか分からないぞ。困っていると、そばにいる客が「そのマスターはスペイン語しかわからないよ」と忠告してくれた。なーんだ。でも、話ができないと、招待状がもらえない……。



センタープラザに急ぐのだ!!

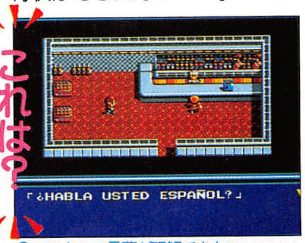
シエロ

アウターヘブンにお酒を卸している

アウターヘブンだ

会員制クラブ。中に入らないと……

これは？



マスターの言葉が理解できない

街はクリーチャーによって分断されていた!!

ガードマンも大変な職業だな

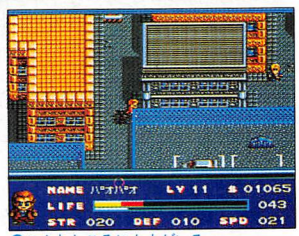
とほうにくれて、パオパオは町をぶらついていた。手がかりは何もない……。そこに１人の女の人があらわれて一言。「たしか……『ジョイ・ディビジョン』に翻訳拡張ディスクがあったはずですが」。ガーン。そんな便利なものがあるんだ。で、そのジョイ・ディビジョンって店はどこにあるの？　ってことまでは、おねーさんも知らないみたい。でも、少し希望の光がさしてきたぞ。

このコンビはもうさいてー!!

ガードマンがいたので、刑事らしく聞きこんでみた。彼いわく「クリーチャーに町が分断されているんですよ」。そんなー。いきなりさっきの決心がにぶるような話だ。たしかに、ちょっと先をみると敵がうろうろしている。しかし、ジョイ・ディビジョンを探さないと捜査は先に進まない。いやいやながらパオパオは敵の待つ危険地帯に足を踏み入れた。

駐車場跡をつっきっていこう

敵に仲間を呼ばれたりしてひどい目にあいながら、パオパオが危険地帯を抜けて最初にたどりついたのが、ラッキーなことに目的のジョイ・ディビジョンだった。店のおじさんに翻訳ディスクを注文すると、「品切れです」と言われてしまった。えーん。暴走したパオパオはあっけなくクリーチャーのエジキとなってしまった。プレイヤーの性格が乗り移ったのか、妙に短気なようだ。反省。あらためて駐車場を敵をさけつつ進んでいくと、ゲームセンターがあった。どうせディスクが見つからなくてくさっていたところだ。思いっきり遊ぶぞ！　賞品もくれるみたいだしがんばってみるか。

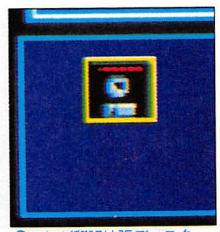


こんなところにも人がいる

捜していた翻訳ディスクが賞品

これがスナッチャーたたきゲームだ

ハイスコア獲得で賞品が手に入る



これが翻訳拡張ディスク

今度は火星旅行チケットだぁ？ いいかげんにしろ!!

またゲーム

またゲームしにいかなくっちゃ……

ゲームセンターの賞品はなんと探していた翻訳拡張ディスクだった。もともとゲームなんておちゃのこさいさいのパオパオは上機嫌でシエロに戻った。「きみは、スペイン語がわかるのか？」と、店のマスターはびっくりしている。今までの苦労を一字一句残らず話してやろうかとも思ったが、先に話をされてしまったので聞いてみよう。家族旅行のチケットをなくした？

こんなのはもうおちゃのこさいさい

ひょっとしてこれも探さなくてはいけない……んだろうなあ。いいかげんにしろよ!!　やっとディスクを見つけたばかりだというのに……。

いやいや、短気を治そうとしたばかりだというのにこんなことじゃいかん。素直に探しにいくとしよう。と、店を出たはいいが、どこにあるんだかさっぱり分からない。このゲームはアドベンチャーゲームのように推理力を要求するのね。

うーむまたゲームセンターにでも入ってみよう。次の賞品はなんだろう？　なんと火星旅行チケットだ。いやーまいったな。こんなにすんなりいくとはね（またテングになっている）。この『スナッチャーたたきゲーム』は最高点をあげると賞品がもらえるシステムになっている。ってことは少しでも高い得点をとればいいので最高点をとったらその時点でゲームをなげて、ボーッとしていればいいのだ。キーの使い方はアドベンチャー版の戦闘シーンと同じ操作だから、前作をやった人は楽にプレイできるよね。さて、ピュピューっとシエロに戻ってマスターにチケットをあげると、ようやっとアウターヘブンへの招待状を書いてくれた。このときをどんなに待ち望んだことか！　うれピー。

人に感謝されるのは気持ちがいいもの

この紙切れのために今までどんな苦労をしてきたことか……。わかってんのかよお

いよいよ、情報屋ナポレオンに会うときがやってきた。でも、ナポレオンについて何も知らないのに大丈夫かなあ？

やった！ アウターヘブンに入れたぞ!!

アウターヘブンの店内は豪華ケンランだ。カウンターではバーテンが客としゃれた会話を楽しんでいる。ちょっとおじゃましてナポレオンについて聞いてみたが、だれも顔を知っている人はいない。手がかりなしか……パオパオはイザベラ・ベルベットの踊りを見ているしかないのか？　映画館で上映されている映画のCMにナポレオンが出演しているという話を信用して映画館に行ってみたけど、CMは流れなかった。おかしい。

すごすごとアウターヘブンに戻って店内をうろついてみると、店員用の裏口があった。中に入ると女の店員が忙しそうに働いているだけ。困ったぞー。

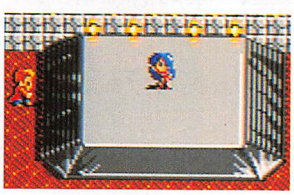
へいへい、俺はＶＩＰだぜい

怒ってもそれが情報屋の仕事

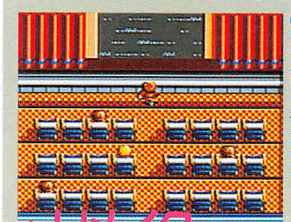
どうやらジャンのことらしい

ほんとに？　大胆な情報屋

踊っているのはイザベラ



映画観たかい？



なあんにも見えないよー

リメイク・オブ・コジラ

3Dメガネを買ってきたぞ

3Dメガネ

ナポレオンのかた持つな

話を聞くと

トイレの中から映画鑑賞

町の北のほうの映画館で上映されているのが『リメイク・オブ・コジラ』。これは特殊な映画で３Ｄメガネがないと見られないのである。メガネはジョイ・ディビジョンに売っている……かもしれない。しかし、情報収集を完璧にこなしておかないとナポレオンの出演するＣＭはおがめないぞ。そして、いつもはすいているはずの映画館が立見になっていたらチャンスだ。トイレに入ってスクリーンをのぞくと、映画の終わったあとにＣＭが始まるぞ。ちょっと臭いけどね。

ナポレオンの正体見たり!!

ナポレオン=バーテンとはねえ……

情報屋ナポレオン

ちぃっ、ナポレオンのやつに1杯くわされた//　ちくしょう、とっちめてやる。店にダダッとかけこんで中を見渡すと、いたいた、まだのーのーと話をしてやがる。さっすが、情報屋のくせにCMに出たりするずぶとい神経の持主だぜ。

また短気が出てしまった。おさえておさえて、と自分の心にいい聞かせる。奴は情報屋だ。話を聞かないことには目的のジャンの敵討ちができなくなる。「あんたギブスンのだんなとどういう関係だ?」「おれはパオパオ・シード。新任のジャンカーだ。ギブスンは殺された。おれの目の前でな……」。またジャンを失ったあのときの悔しさが心の中によみがえってきた。くっ……。怒りをこらえてさらにナポレオンに話を聞くパオパオ……。

話によると、スナッチャーらしき『バラン・パーネット』とかいう人物は『サウス・ダウンタウン』にある『ランド・シャフト』に出入りしているらしい。かなり凶暴な性格というが、スナッチャーに温厚な性格の奴なんかいるもんか。でも、あの頭の大きさはそうとう背が高くて強そうだ。ちょっぴり恐いけど、そんなことはいってられない。

パオパオは店をあとにした。ナポレオンの「気をつけろよ。あのギブスンのだんながやられちまうほどだ……」という言葉を背に受けながら。パオパオのコートを北風がはらませた…。

クイーンという病院がどうやらくさい

まさか店のウラから情報を聞くとはね

スナッチャーを治療できる施設がある

こんなところ入ってだいじょうぶ?

情報を整理しよう

クイーンというのは病院の名前で、スナッチャーはそこで治療を受けるらしい。スナッチャーと思われる『バラン・パーネット』は『サウス・ダウンタウン』の『ランド・シャフト』に出入りしているらしい。かなり凶暴な性格で、注意が必要だ。

サウス・ダウンタウンの恐怖……

局長にセンタープラザで得た情報を報告すると、局長はさっそくトライサイクルにデータをインプットしてくれた。サウス・ダウンタウンに出発だ。

うー、えらくきたないさびれた町だね。ニューヨークのダウンタウンみたいな雰囲気。行ったことないけど。まさにスナッチャーのねじろにふさわしい雰囲気だ。

でも、見かけだけで判断しちゃいけない。と思い直してパオパオは町の中を歩き始めた。てはじめにモヒカン頭のおにいちゃんにランド・シャフトについて尋ねると、のっけからいきなり「ここにもジョイ・ディビジョンがあるんだよ」とかたすかし。むーん、めげずにほかをあたろう。

しかし、そう簡単に情報収集はできそうもない。少し町の奥に入るといるわいるわ、クリーチャーがうようよ。困るなー。しかも、センタープラザにいたやつよりも数段上をいく迫力にはもうお手上げ。ナポレオン捜しでレベル上げをさぼったのが効いて、あっさりGAME OVERになってしまった。トホホ……。とくに仲間を呼ばれてしまうともううつ手がない。で、アンテナを破壊しようとするとバーニアふかして逃げちゃうし、もー。結局、たくさん戦って経験値とお金を稼がないと、たちうちできないということだ。

いったん本部に帰ったパオパオは新しい銃を購入することにした。『ナイト・スプリンター』だ。ブラスター型でスピードが速く、強さが支給品のハンドブラスターの3倍だ。こいつは強力な助っ人だぜい。それから、オプションの中で有効なのがデストラクション・ボール。スティック・ボムではどんどん出てくる強敵には少々非力なので買ってみたが、なんとこれがえらく強力なのだ。そこらへんの敵なら1撃で破壊してしまう。急脱出用に迷わず5つ手に入れておくべきだ。あと、ジャンカーズ・ハイをたくさん持って再度サウス・ダウンタウンにGO!

敵が多すぎるぜ

すぐそこには地獄が待っている

クリーチャーがいるのによく生きてるな

こんな状況じゃ商売あがったりだ

つぶれた店

意味シンなセリフだよね

秒速のオアシスみたいなもんだね

ジョイ・ディビジョンPart2

ランド・シャフト

やっとランド・シャフトに到着だ

ランド・シャフトの中は？

やっとジョイ・ディビジョンのことを知っている人に会うことができた。町の南東部にあるらしいので、敵をなぎたおしながら進んで行くぞ。お？　女の子が寄ってきた。「カジノによく来る大男と中国人ね。あの2人ね。スナッチャーじゃないかしら。なぜかあの2人だけロボットたちには襲われないのよ」。大男っていうのはバラン・パーネットのことだ。中国人って誰？　ナポレオンかなあ。バランはこの証言をもとにするとまちがいなくスナッチャーだから、その子分であるクリーチャーがバランを襲わないのはわかるが、なぜナポレオンは襲われないんだろう？　謎だ。でもいくら考えてもわからないものはわからない。とりあえずバランの居所を突き止めよう。

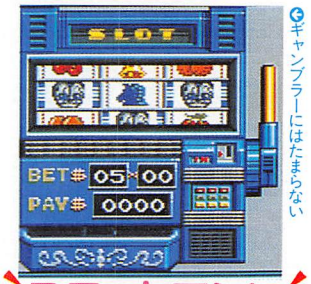
ランド・シャフトをやっと見つけて店に入ってみると、おうおう、さすがカジノ。ギャンブル好きにはたまらないルーレットやスロットマシンがいっぱいあるなー。試しにスロットに手

VIPルームは？

↑ＶＩＰルームってなにがあるんだろう

を出したがスカだらけ。一発台のスロットもあるみたいだけど財布の中がさびしい……。自分の運のなさにあきれたパオパオは仕事を再開した。

ボーイの話だと、ルーレットのディーラー、ミユキという女の人がバランのことを知っているらしい。なんでもバランの「オンナ」だというのだ。ジェミーと別居中の身にはうらやましい話だ。ミユキはバランの居所をあっさりと教えてくれた。ナガタ町の8丁目にあるオンボロマンションに潜伏しているらしい。『CDラジカセ』の看板が目印だ。



↑ギャンブラーにはたまらない

スロットマシン

ナガタ町の8丁目には？

↑CDラジカセの看板が目印なのだ。すぐにわかるよ

バランの潜むアパートはすぐ見つかった。でも、中に入ってびっくり！　アパートといってもなかはクリーチャーがうようよ。すばやいフットワークでかわしてムダな戦闘はさけるようにしよう。クリーチャーはこちらの位置にあわせて接近して来るので、敵をひきつけてからうまく回りこんでかわすのがポイントだ。運悪く戦闘に巻きこまれても、自分のスピード値が敵を上回ってさえいればエスケープできるはず。あきらめないことが肝心だ。

1、2階はなんなく進んだパオパオだが、3階で大きな壁にぶつかった。倉庫街のときにリトルジョンが破壊されていた状況と同じように6体のクリーチャーに女の人が包囲されているのだ。ピーンチ!!　ここで、デストラクション・ボールが役にたったのだ。戦闘中、ポイッと敵に向けて投げるとあっけなく全滅してくれるのはすごく快感だぜ。なんてこたねーぜ。

▼屋上

女の人は、バランの居所を知っているからついて来るようにと言って、先に行ってしまった。急いで追いかけなきゃ。1階にかけ降りると、開かなかったドアが開いている。やったね。

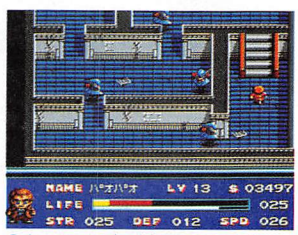
↑クリーチャーをうまくかわしていこう

↑リトルジョンのときと同じだ！

1F

1階は特に問題はない。部屋もかなり大きいので逃げるにはかっこうの場所だ。さっさと逃げて2階に行ってしまおう

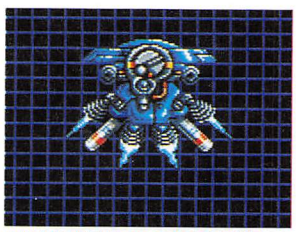
↑こいつがやっかいのタネなんだよな



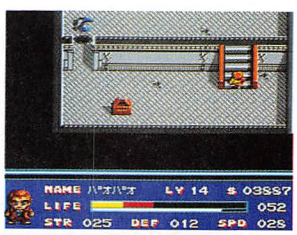
↑次にはどんな奴が待っていることやら

2F

敵をかわし続けるにはちょいと厳しくなってくる2階。もし捕まってしまったら、自分のスピードをよく考えて行動だ



↑いきなりクリーチャーにあうとはね



↑人が住んでいたにしてはひどい室内だ

3F

この階がこのマンションでの大きな壁になる。アイテムを温存してきて一気に使いまくるもよし、地道に戦うもよし

↑また仲間を呼ばれてしまった……

↑やっぱりバランはスナッチャーだった！

バラン・パーネットを追いつめろ!!

ついてきてっていったって

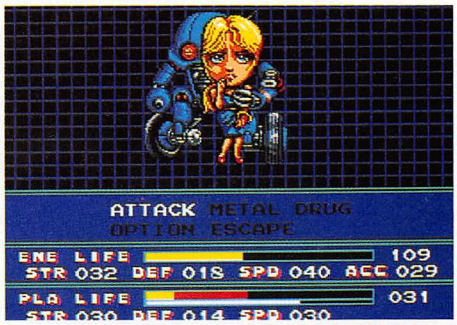
マンションらしい部屋だ

しまった!!

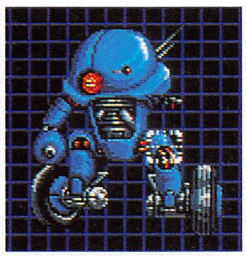
クリーチャーに捕まった!

ここからは未知の領域だ。慎重に慎重に……。と目の前にさっきの女の人がクリーチャーに捕らえられているじゃないか！ 人質を取るなんてヒキョウだぞ！ そのときパオパオの頭に浮かんだのは、JUNKER5箇条の第2項「ジャンカーは人を傷つけてはならない」の文字だった。その規則を守らなければ、ジャンカーとしての権利を剥奪されてしまう。しかし、敵もただつったっているわけではないから、人を傷つけないでクリーチャーだけをねらうのはムリだ。

奴の姿が露出しているのは右半身と左手だけ。パオパオは意を決して右頭部をねらってブラスターをぶっぱなした。が、奴はそれを読んでいたかのごとく横にスライドして、弾はなんと人質の頭に当たってしまった!! 「キャー!!」女の人は悲鳴をあげた。いかん。これでもうパオパオのジャンカーの権利は剥奪されてしまったことになる。それから、なんとかクリーチャーを撃退したが、プチ・メタルに「規定違反です。」と宣告されてGAME OVER。でも、この戦闘で収穫もあった。サーキット・キラーが思いのほか効力を発揮したのだ。敵の回路をショートさせるだけだから、人体に影響はない。再びチャレンジだ。サーキット・キラーで奴がマヒしている間に手に集中攻撃を加えて人質を逃し、とどめにデストラクション・ボールをおみまいだ!!



これではまともにはクリーチャーを狙えない！ 大ピンチなのだ


足は車輪でできていて動きが素早いのだ、こいつ！

デストラクション・ボールは役に立つ

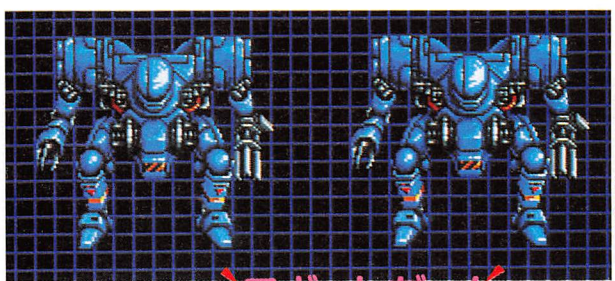
どーなる? この先は?

これがバラン・パーネットだ。頭が異常にでかいのだ。シードみたいだって?

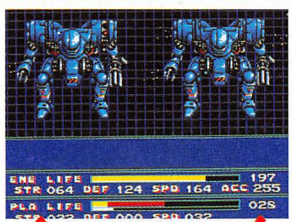
バラン・パーネットが潜伏しているはずのマンションの地下にようやっとやってきた。よく見ると中世の王宮にある鎧の騎士のようにロボットが整然と並んでいる、不気味な部屋が続く。スナッチャーはかしこい。

そして、いきどまりに人影が……。バラン・パーネット。ついに見つけたぞ。しかし、奴は顔色1つ変えずに襲いかかって来た!! こうなったら最後の力を振り絞って戦うのみだ。デストラクション・ボールで奴の体をおおっている人工皮膚をはがすと、奴は逃げ出した! 待てー!! 奴を追いかけることに夢中になっていたパオパオにプチ・メタルが警告した。

「パオパオ!! 危険です。大型ロボットのものと思われる高エネルギー反応が発生しています。何か、とてつもないロボットが近くにいます」。近くにいるロボット? というと……うわー!! 目の前にいたロボットが突然動きだし、襲いかかってくる。しかも、へんな霧のようなものを散布している。「バイオ兵器! ジャンカーズ・ハイの使用ができません!」どうしようもなかった。中和剤『ニュート・ライザー』もこの状況では無力に近かった。絶体絶命!! そのとき一筋の閃光が敵を貫いた……。



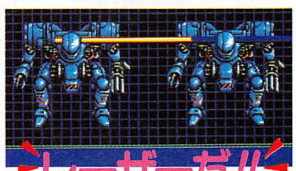
うつ手が何もないほど強いのだ



バイオ兵器はダイキライ

まさに嵐!!

こわれる巨大ロボット



一筋の閃光がはしる

前作を知っている人なら分かるだろう。バウンティ・ハンターの……

Who?

FAN・ATTACK

真の平和のために！八玉の勇士たちが走る!!

ブライ BURAI

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
発売中

媒　体	2DD×6
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価　格	8,800円

※要漢字ROM

光と闇の物語を追ってのアタックも、今回が最終回。第2部のストーリーを紹介しながら、攻略のポイントをチェックするぞ！

イラスト・荒木伸吾＆姫野美智

光の平和のために八玉の神器をさがし出せ！

光の神の加護のもと、6000年のあいだ平和な日々を送っていたキプロスの人々。だが、闇の魔神ダールを復活させたビドー・クレラントと、その腹心の七獣将（ななじゅうしょう）の率いる闇の軍勢によって、光の平和はふみにじられた。最後の希望は、キプロス王家に伝わる『キプロス創世期』のとおり、光神リスクの降臨（こうりん）する光の御子として王家最後の王子が誕生したこと、そして御子の守護星として地上にあらわれる八玉の勇士の伝説だった。王家から、勇士たちの証となる八玉の首かざりをたくされた王家側近の精鋭である三銃士にまもられて、陥落する王城から脱出する御子。だが、ビドー軍の殺し屋によって、三銃士は惨殺される。すべての希望が失われそうになったとき、三銃士は最後の力をふりしぼって、御子の周囲に光の力による結界をはり、殺し屋をしりぞける。そして、三銃士のリーダー、ダニエルの手から、首かざりの8色の玉が八玉の勇士をもとめて宙に舞った。青玉はビドー軍への反逆者として捕まっている、海賊の特攻隊長で暴れん坊の無頼漢（ぶらいかん）ザン・ハヤテのもとへ。白玉は竜の一族の長、竜神である氷竜こと、幻左京の手に渡る。黄玉は悲しい死をとげた強力な念術師であるバビル・ロー・タムの手から、その息子のクーク・ロー・タムへ。赤玉、藍玉は親の仇をもとめて旅をする、大きなリスを思わせる姿をしたウォッシュ族のゴンザとマイマイのプロット兄妹に。紅玉は恋人をさがすため占い師の町へとむかっていた針使いの女の子、リリアン・ランスロットを選ぶ。緑玉は父急病の知らせで、故郷へ急ぐ爬虫類型のリーザズ族の剣士、ロマール・セバスチャン7世をさそい、紫玉は、敵の獣将の1人、ハジャ・周芳（しゅうほう）のもとで、勇士たちの行動を見張っているようなふりをしてハジャをおちょくっていた、強力な魔術を使うアレック・ヘストンが持っていた。それぞれに自分の目的をはたした彼らは、御子の待つソルテガの港町の廃屋に集まる。御子と勇士たちをたおそうと、廃屋を100万の軍勢でとり囲んだビドー軍を光の結界の力を借りてしりぞけた勇士たちは、闇の力を封じる力を持つという八玉の神器をさがして、広いザイアス大陸へ、冒険の旅に出るのだった。

光の御子をまもって城を脱出した三銃士は、殺し屋の手にかかってたおされる

刑務所を脱出し、決意を胸に秘めて、青玉の勇士ザン・ハヤテが旅立つのだった

ソルテガの廃屋で待つ御子のもとに、光の守護星八玉の勇士たちが集結する

闇の力でキプロスの世界を戦乱につきおとす、ビドー・クレラントと七獣将たち

舞台となるザイアス大陸をながめてみよう

ブライ上巻の第2部は、大きく2つに分かれていて、前半は大陸の南半分、後半は北半分で主に物語が進むと考えていい。まず南側で黄玉、赤玉、緑玉の神器を集めると、白玉の神器を見つけるためのイベントが発生。白玉の神器を手にするまでは、あとの神器のある場所には入ることができない。ザイアス大陸のマップ自体は、おどろくほど広いというわけではない。右のイラストマップを見ていれば、迷うこともないだろう。大陸は、海や山、洞窟、砂漠や森と、変化に富んでいて、地域や地形に特有の敵があらわれる。水辺には、魚やクラゲ、タコなどのモンスターや水獣将バルバラの軍団の兵が、砂漠にはサソリのような毒虫や岩のかたまりのような敵が、といったぐあい。大陸をひとめぐりしてみて、敵の分布や、いざというときのために町の位置などを確認しておこう。なお、神器のある場所の近くでは、メッセージが表示されるので注意しよう。

旅の最初の目的地を相談する勇士たち。長く激しいい本当の戦いは、これからだ

スタート地点は大陸の南の端。まずは手近なガンマの町をめざして行動開始だ

舞台となるザイアス大陸の全体図。海や湖、山岳地帯には進入できない。さまざまな敵が登場し勇士を苦しめる

敵の中の敵！ビドーと七獣将をチェック

王家をほろぼし、キプロスを恐怖のどん底にたたきこんだ張本人。魔神ダールから闇の力を受け取り、光を信じる者たちをことごとくうちたおし、この世界のすべての秩序を根こそぎ破壊しつくし、混乱のうずに巻きこむ7つの闇の軍団を率いる者ども。ビドー・クレラントと、七獣将。彼らこそが、八玉の勇士たちの真の敵。運命によって結び付けられた宿敵なのだ。

第2部では、オープニング以来、その姿をゲーム中にあらわさなかった彼らが、勇士たちに直接かかわってくる。彼らについては、そのおそるべき力のはしばしがうかがえるだけで、ほとんどすべてが謎といっていい。しかし、彼らの言動のすべてが、ブライの物語に重要な意味を持っていることはまちがいない。また、究極の水術凍結行を求めるバルバラと水術を完全にきわめている左京。プロット兄妹の真の仇であるゾルトバ。リーとリリアンの過去など、勇士たちと各獣将の関係も忘れてはならない。ここでビドーと七獣将をもう一度紹介しておく。

では、八玉の神器をめぐる冒険の旅の物語を追っていこう。

皇帝 ビドー・クレラント

魔神ダールを復活させ、闇の軍団を率いる男という以外はすべてまだ謎。彼の存在そのものが物語のカギなのだが。

水獣将 バルバラ・カレン

水中や水辺での攻撃を得意とするバルバラ水軍を率いる七獣将の紅一点。水を操る水術を極めることに執念を燃やす。

木獣将 ゾルドバ・ジーク

最も危険な男と呼ばれ、森林を拠点にする木人隊を率いる。小姓である不知火という美少年だけを愛している。

地獣将 マントス・ゴードン

クモを思わせる姿をした巨漢。地底を自由に移動する巨大なナマズ、ゲッペルツに乗り、土ぐも衆を率いている。

気獣将 ハジャ・周芳

地水火風の4つの気(エレメンタル)をあやつる仮面の男。陰謀、策略といった、陰険な戦術を得意としている。

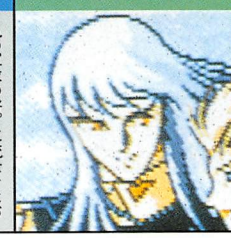
火獣将 ガスロ・輪丈斉

炎を武器とする獣将。ブライ上巻では、彼自身はほとんど登場しないが、部下である火炎天狗隊はてごわい敵だ。

風獣将 リー・シャノン

風の軍隊の将。三銃士をたおした殺し屋四死面は、彼の直属の部下。リリアンがさがしもとめる恋人であるらしい。

天獣将 サイモン・ルシファー



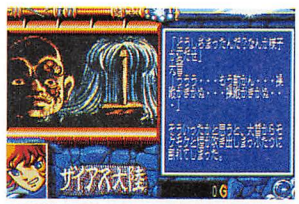
狂気の天才、闇の芸術家とよばれる男。さらってきた美女の心身を改造し、爆風隊という直属部隊としているのだ。

黄念棒　首髪の村の人たちとハラーム族

黄玉の神器、黄念棒。勇士たちの中で最も幼いクークにとって、心強い武器となる。勇士の一行が小さな村に立ちよろうとしたとき、クークの黄玉が光り出した。八玉は、その玉の色と対応する神器が近くにあると、光を発するのだ。しばらく村を歩いていると、アレックに声をかける者があった。なんと、アレックがソレス島(第1部のアレック・ヘストンの章の舞台)のビドー軍兵士養成所で助けた、エミとサンペイの夫婦だった。再会を喜んだあと、彼らは村の守護神である首髪が黄玉の神器を守っていることを知り、これと対決する。首髪は、まず首本体である大首と髪の毛である髪だるまとに分かれた状態で攻撃してくる。そして両方を1度たおすと、合体して首髪となり再度攻撃してくる。目から不思議な光を出して勇士たちをマヒさせたりするので、回復系の特殊能力を持つアレックやリリアンを防御することを忘れずに。なんとかたおした首髪の中には、親指ほどの小人たちがぎっしり。彼らは6000年前の光と闇の戦いで滅んだはずのハラーム族だった。長老シーシーヤーはいった。「光の一族は勝ってはならんのでござる/」と。それでも平和を願うこころが信用され、神器黄念棒はクークの手に渡る。

アレックとの再会を単純に喜ぶ、あくまでも軽い性格のエミとサンペイの夫婦

首髪の祭られる神殿の、神官のメダム。よそものを警戒して首髪をみせてくれない

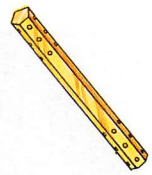


首髪をたおすとふたたび2つに分かれる。大首から異様な煙が吹き出す

大首がまっぷたつに割れると、その中にはハラーム族の小人たちがぎっしり

黄玉の神器 黄念棒

ハラーム族によってまもられていた黄玉の神器黄念棒は、その名のとおり黄金色にかがやく六角棒で、その形状は山伏の持つ杖によく似ている。棒の両端には、攻撃用の突起が各面に3つずつ、ついていて本来棒術用の武器であると推察できる。



赤宝鎧　ダイダラボッチの洞窟

赤宝鎧。おきゃんでかわゆいリスのようなプロット族の少女、赤玉の勇士マイマイ・プロットの身を守る神器である。ザイアス大陸の東部に、大きな洞窟があった。「マイマイの赤玉がぴきゃぴきゃ光ってるでちゅよ」。どうやら神器はこの洞窟の中にあるらしい。不気味なモンスターの攻撃をしのいで奥へ入ると、巨人ダイダラボッチが、手足のない姿で岩壁に封じこめられていた。赤宝鎧は彼が持っていた。魔神ダールによって封じられているというボッチのたのみで、勇士たちは彼の手足をさがしに、さらに奥へと入って行く。この洞窟は複雑なダンジョンになっている。ここの敵は体力があり、またマヒの攻撃をかけるものが多く、戦闘は思ったよりも長引くことが多い。ここでは、1回目の攻撃で敵の特殊能力を封じられればかなり楽だろう。アレックの特殊能力バーンは、あらわれた敵の全員の特殊能力を封じられるので、かなり有効だ。ボッチの手足の封印を解き、ふたたび彼の本体のあった場所に行ってみると、ボッチは五体そろった姿で、勇士たちにおそいかかった。ボッチは実は闇に属する者、封印したのは光神リスクだったのだ。

ボッチは叫ぶ「リスクは天界のおきてをやぶったのだ/」と。

ボッチのいる洞窟の入り口。中には不気味なモンスターがうようよごめいている

封印をとかれ五体のそろったダイダラボッチが八玉の勇士たちにおそいかかった/

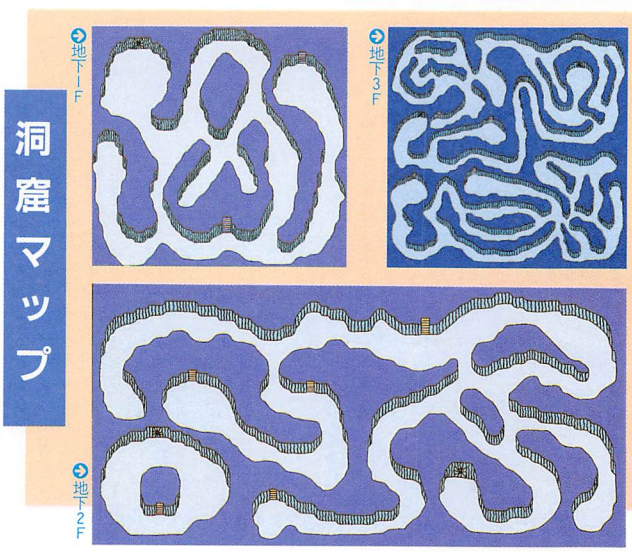
6000年もまえから苦しげな表情で岩壁に封印されていた、巨人ダイダラボッチ

なんとかボッチをたおし、そのロの中から赤宝鎧を発見。よだれでべちょべちょ

赤玉の神器 赤宝鎧

マイマイの物になる、赤宝鎧。画面ではそのデザインがはっきりしないが、どうやら胸当てと腕をまもる小手とがセットになっているようだ。マイマイが使えるということは、軽いものでなければならないだろうが、その材質などは不明である。

洞窟マップ



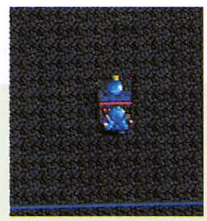
緑刺剣 月狼一族の選択と決断

緑玉の神器、緑刺剣。その柄が緑色にかがやくしなやかで強力な剣。剣士であるロマールにふさわしい武器だ。大陸の西部にある陰気な廃村で、緑玉が光った。村を調べているうちに、くずれかかった教会で狼の一群にまもられた緑刺剣を見つける。動物と話のできるクークが話をつけ、満月の晩まで待っていると、月の光を浴びた狼たちは人の姿に変身した。彼らは6000年まえの光と闇の戦いで闇についた、失われた種族の1つ、月狼一族だったのだ。族長である牙王は、緑刺剣を渡すかわりに、亡霊が数多くいる教会の地下室にある、命の水の入ったつぼをクーク1人で取ってくるようにいった。勇気をふりしぼってクークは地下室へ入る。地下室の亡霊たちは、そう強力ではないので、体力回復剤をたっぷり用意しておけば、まず大丈夫。黄念棒を手にいれておくのも心強い。父の霊に守られたりしながら無事に地上にもどったクーク。勇士たちの勇気と平和を願う心を信じた牙王は光の側につき、緑刺剣はロマールの手に。

廃村の奥で狼の群れにかこまれるが、クークが話をして、満月の晩を待つことに

満月の光をあびた狼たちは、人間のような姿に! 彼らは、月狼一族だったのだ

月狼一族の長、牙王は、勇士たちの勇気をためすために、クークを代表に選ぶ


クークは、亡霊と戦いながら進むうちに地下室の奥で、牙王のいった命の水のはいったつぼを見つけ出すことができた。

クークの両親を殺したカルロスの亡霊がせまったとき、モモンガのバビがとびだす

緑玉の神器 緑刺剣

緑刺剣のデザインは刺したり突いたりして用いるレイピアそのものだ。緑色ににぶくかがやく柄の部分には美しい細工がほどこされていることが、ゲーム画面からも見てとれる。武器系の神器の攻撃力は、全装備品中最強の64である。これがあれば、他の武器は必要ないのだ。

おとうさぁ〜ん!

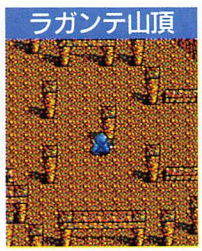
バビには、クークの父バビルの霊が宿っていた。バビルはやさしいことばをかける

白氷鎧 影の旅団6000年の謎

事件は突然おこった。御子を乗せていたロバのソフィの影が人の形になり、御子を入れたかごごと抱きかかえると、するすると影の中へ消えてしまったのだ。影の声が、勇士たちの耳を打つ。「我々は影の旅団/ 光の御子はいただいた/ ラガンテ山の山頂で待っているぞ」。ラガンテ山こそ、6000年まえに光と闇が最後の決戦をした古戦場だった。大陸の東にあるラガンテ山のけわしい山道を登る勇士たち。山のけものやヘビをなぎはらいながら、ついに山頂につく。このラガンテ山のイベントは、第2部の前半最後のイベントだ。山頂へ通じる道は2〜3の袋小路につながる別れ道があるだけで迷路になっているわけではない。しかし、途中に登場するモンスターたちにはBタイプの敵キャラ(普通の大きさの敵)のなかでもかなり上位にランクされる強力なものもいる。できればこのイベントに入るまえに装備を整え、また読めるだけの本を読み、勇士たちの特殊能力のすべてを使えるようにしておくのがいいだろう。山頂の遺跡の影の中から、影の旅団の者たちがあらわれた。旅団のリーダー、バージル・ボルバンは、勇士たちに乱暴な方法をとったことをわび、勇士たちが信頼できるかを試させてほしいといった。そしてハラーム族や月狼一族が勇士たちを信じたことを知り、6000年まえの影の旅団の英雄、今は闇の軍団の殺し屋、四死面の1人影男と名乗るコロサス・マーフィーのことを勇士たちに託すと、白玉の神器、白氷鎧を勇士たちにゆずり渡した。「彼らもまた、6000年まえの犠牲者か」。左京は、勇士たちに光と闇の戦いについての事実を語ることを決心した。

あっ! 御子が!!

突然あらわれた影の旅団。引き止める間もなかった



呼び出しに応じて、勇士たちはラガンテ山の山頂の遺跡にたどりつく

あらわれた影の旅団。リーダーのバージル・ボルバンは、勇士たちの真意を聞く

6000年まえの英雄とバージルがいう。旅団の者は200年の寿命しかないはずだが

勇士たちはこれまで出会った者の話から、6000年まえの事件のことに気づく

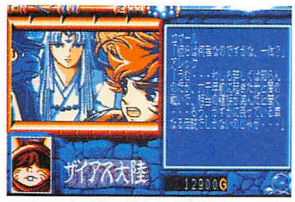
白玉の神器 白宝鎧

白氷鎧は、ゲーム中その姿を画面にあらわさない。取材したところによると、忍者の使うくさりかたびらのように着物の下に着けるタイプの鎧で、ガラスや氷のような材質の小さな板をつなぎあわせた物ということ。イラストは想像図である。

左京の語る真実。そしてビドーが動く！

影の旅団が残していった白氷鎧を手にした左京は、悲しげにいった。「やはりうわさは本当だったのか」と。勇士たちは、今まで出会ったハラーム族、ダイダラボッチ、月狼一族、そして今、影の旅団の者たちが、同じように悲しげな目をしていたことに気づいていた。そして、すべてを知っているようすの左京に、6000年の昔なにがあったのかをたずねる。平和を求めて戦っている勇士たちが、悲しみの種をまいてはならないはずだ。そして左京は語り出した。

宇宙は、神々の住む天界、人やその他の命あるもののすむ下界、そして霊界とに分かれる。天界の神は、全部で16人。それぞれが絶大な力を持ち、たとえば光と闇、火と水のように、たがいのバランスを保っている。



↑くちぐちに疑念をいう勇士たちに、6000年まえの事実を知る左京が語りはじめる

そして、ときおりゲームを楽しむように地上にあらわれ、その力を発揮して、たがいの力をあらそうのだ。6000年まえ、光と闇はこのキプロスで戦い、光が勝利した。このとき負けた闇の神ダールは天界に帰らねばならなかったのだが彼は帰らなかった。光神リスクは、ダールは他の星へ行ったと神々に説明したが、やがて天界にうわさが流れた。ダールは、リスクによって封印されたのではないかというものだ。闇がなければ光もまた存在できなくなる。だから、ダールを殺すことはリスクにはできない。しかしもし天界の定めをやぶり、闇の神の「力」だけを封印できたなら光の力はバランスを無視した強力なものになるのだ。竜神氷竜である左京は、そのうわさの真偽を確かめるために地上に降り、そのうわさが真実であると知った。今、闇の神は復活し、光神もやがて降臨しようとしている。ふたたび光と闇は衝突し、キプロスは6000年まえのように、戦火につつまれるだろう。そして多くの犠牲の上に、光か闇のどちらかのためだけの平和がくる。だがそれは勇士たちがもとめる、すべての者が平和に暮らせる真の平和ではないのだ。勇士たちは、光神、闇の神の両者を他の者をまきこむことなく、天界に帰すことが、彼らの使命であると知り、戦いにのぞむ決意をあらたにしたのだった。

↑皇帝を名乗るビドーは配下の獣将たちに、勇士をたおし神器をうばうことを指令

そのころ、キプロス王城にいるビドー・クレラントは、配下の七獣将のうち、ハジャ、サイモン、マントス、リーの4人に指令していた。彼らの手にある4つの神器を使って勇士たちをおびきだし、彼らをたおして神器をうばおうというのだ。それぞれの本拠でわなをはる獣将たち。戦いはさらにその激しさを増していくのである。

ハジャ&エレメンタル

↑アレックへの復讐心に燃えるハジャ・周芳は、異次元空間にある気獣炫城の門をひらく

マントス&ゲッペルツ

↑地底大陸の主マントス・ゴードンは、巨大ナマズのゲッペルツに乗り、地獣炫城へ帰る

サイモン&爆風隊

↑爆風隊のリーダー、サーリャとともに天獣城にむかう闇の芸術家サイモン・ルシファー

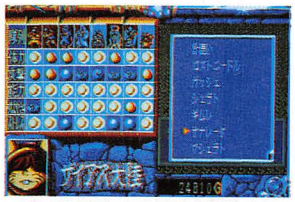
リー&四死面

↑リリアンへの思いを断ち切れないまま、ベサッドのピラミッドへむかうリー・シャノン

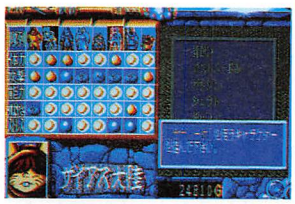
ゲーム中はこんなこともおこります

仲良きことは美しきかな？

ブライでは、登場人物たちの人間関係から生まれる感情の状態を、ゲームシステムの中で表現している。たとえば、リリアンはハヤテが大っ嫌いである。親の仇だと誤解しているからなのだが、そのためか、彼女の特殊能力である回復系の針術は、ハヤテに対して効果がない。特に毒消しの術であるサナレータがきかないということから、ハヤテのためだけに、毒消し薬をいくつか用意しなければならない。人間、仲良くしているに越したことはないということである。



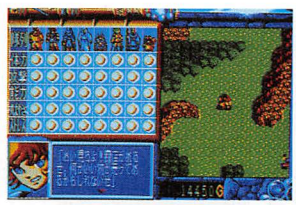
↑毒をうけたメンバーを治療するのだが



↑何度ためしてもハヤテには針が効かない

かくしショップ発見！

ブライの勇士たちのパラメータの中で、好奇心というパラメータは、敵との戦闘のあとにアイテムを発見する確率を決めたりしているのだが、これが高くなると、かくしショップを発見することができるようになる。これは移動中に突然発見できる露店や行商人であったり、町中のおもいがけない場所にある店だったりするが、いずれも普通の町や村の店より価格が値引きされていたり、強力なアイテムを売っていたりする。早めに発見できれば、かなりお得だろう。



↑草原のまんなかで、ハヤテが店を発見

↑入ってみると、お買い得な商品ばかり

紫雷杖 ハジャとアレックの対決！

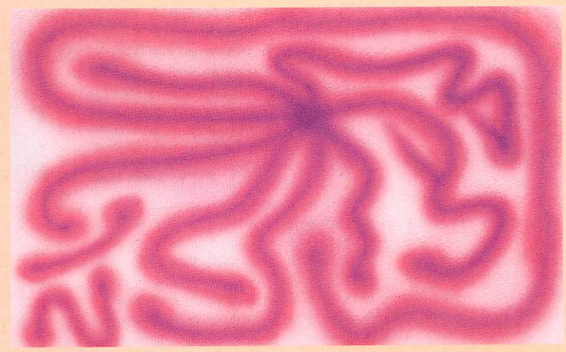
空中に浮かぶ不思議なドアの下で、アレックの紫玉が光る。ドアのむこうは、かすみのかかったような異次元空間。そこにあらわれたのは、アレックにさんざんコケにされ、復讐に燃える気獣将ハジャ・周芳だった。

勇士たちは、ハジャの能力によって異次元空間の各所にバラバラにとばされてしまうが、敵はあらわれないので、おちついて道なりに歩いて行けば、ハジャの本拠の気獣城のまえでおちあえる。そしてアレックがなかなかあらわれないため左京、ゴンザ、ロマール、リリアンの4人が気獣城の中へ紫玉の神器、紫雷杖をさがしに入る。気獣城は3階まであり、それ自体は複雑な構造ではないが、ハジャの配下のエレメンタルたちの攻撃がきびしい。左京の防御能力、リリアンの回復能力を効率よく使うことが必要。はぐれているアレックはハジャのしつこい攻撃をうけるが、特殊能力が切れなければまず大丈夫。やがて心配顔のクークのまえにアレックが生還。左京たちも紫雷杖を見つけ、勇士たちは地上へもどる。

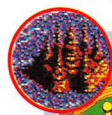
出た！　アレックの笑える秘術シリーズ、秘術千人のアレック！　なんだかなぁ

アレックを待つ間に気獣城に潜入した左京たちは、紫玉の神器、紫雷杖を発見する

異次元空間マップ



気獣城1Fマップ



紫玉の神器 紫雷杖

頭部に宝石をいただき、稲妻のようにするどく折れ曲がった特異なデザインの紫玉の神器、紫雷杖。武器として用いる神器に共通する特徴だが、戦闘中に不思議な力をあらわして、敵の体力を奪ってくれるのだ。

藍裂斧 マントス・ゴードンの地下大陸

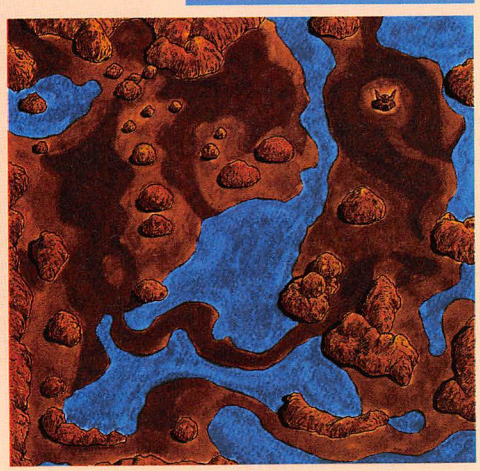
ゴンザの藍玉が光るのは、大陸の南部にある地面が大きく陥没した地帯だ。溶岩地帯をぬけ、地底へと進入すると、そこには広大な地底大陸がひろがっている。そして、勇士たちにマントスのペット、巨大ナマズのゲッペルツがおそいかかった！

藍玉の神器、藍烈斧は、ここにある地獣将マントス・ゴードンの地獣城のどこかにある。地底大陸にあらわれる敵のもっとも重要な特徴は、そのほとんどが毒を持っていることだ。1回の戦闘で、おそらくだれかが毒をうける。そのままにしておくと、徐々に体力を失ってしまうので、かならず治療が必要。毒を抜くのは、リリアンの特殊能力サナレータでいいのだが、ハヤテにはリリアンの術はきかないので、彼のために毒消し薬ポイズンゼロを必ず用意することを忘れずに。また地獣城の内部は、かなり複雑な迷路になっている。敵の攻撃も激しいので、ここまでに強力な特殊能力を習得していないと、苦戦するだろう。ゲッペルツや毒虫の攻撃を切りぬけ、ついに藍烈斧を見つける勇士たち。だがそこにゲッペルツを殺され、怒り心頭のマントスがあらわれる！

複雑な迷路のような地獣城の奥で、巨大な戦斧、神器藍烈斧を見つけるゴンザ

勇士たちのまえにあらわれた地獣将マントスは、なぜか突然たおれて苦しみ出す

地下大陸マップ



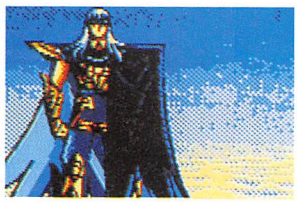
藍玉の神器 藍裂斧

巨大な両手持ちの戦斧である神器藍烈斧。その攻撃力は絶大で、ゴンザが力まかせにふりまわしたときの威力は、クークやマイマイの持つ強力な攻撃系特殊能力と同等。まさに力持ちのゴンザむきの武器だ。

地獣城1Fマップ

青爆剣 ザン・ハヤテの幸福な悲劇

勇士たちは、奇妙な風景に出会う。雲の上から1本のロープがおりているのだ。ハヤテの青玉が光る。ロープをつたって青く澄んだ空に雲が大地のように広がる不思議な場所に上がる勇士たち。そこで出会った敵は、七獣将の中でもっとも狂った性格の男、天獣将サイモン・ルシファーだった。彼の趣味は、自分が気にいった美女をさらってその心と体を改造し、記憶をうばい、タカのような翼と爪をあたえて自分の意のままに動く空



高所恐怖症のハヤテをなだめて上った空ではサイモン・ルシファーがまちうける

サーリャのふりかざす青爆剣が、無抵抗のハヤテに今、突き立てられようとする！

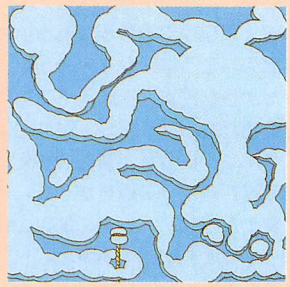
飛ぶ凶戦士、爆風隊の一員とすることだ。そして青玉の神器、青爆剣をたずさえてサイモンにしたがう美女、爆風隊隊長サーリャを見たハヤテは、たましいを抜かれたようにつぶやいた。「かあちゃん……俺のかあちゃん」と。サイモンの顔が狂喜にゆがむ。サーリャは、ハヤテの母親だったのだ。記憶を失った母が、青爆剣をふりかざして息子をおそう。リリアンの針が飛ぶ。針は一瞬サーリャの記憶を呼びもどすがサーリャはショックで

怒りと悲しみのあまり、血の涙を流すハヤテが信じられない力を示す

ハヤテの怒りはサイモンの天獣城をふきとばし、サイモンの美しい顔をこがす

絶命。そのとき、ハヤテは怒りと悲しみのあまり信じられないことを起こした。ハヤテのオーラが天獣城をふきとばしたのだ。

雲の上マップ



青玉の神器 青爆剣

青玉の神器青爆剣は、青い柄をもつ、幅広で両刃の長剣である。柄の中央に宝石がうめこまれているのが特徴的。このタイプの剣は、格闘戦用である。パワフルで、ケンカファイトの好きそうなハヤテにはうってつけの武器になるはずである。

紅麗鎧 リー・シャノンの愛のかたち

大陸の一角にひろがる砂漠の中にあるベサッドのピラミッドのまえで、リリアンの紅玉が光り出し、勇士たちは、ピラミッドの中へ進入する。ピラミッドの中は、ブライ上巻でもっとも複雑、かつ広大な迷路になっていて、たとえば右のマップを見ながら進んでいたとしても、気を抜くとすぐに迷ってしまうだろう。ピラミッド内部に登場する敵はいずれも強く、へたをすると、たちまち戦闘不能になってしまう。もし迷ったら、むりをしないでマイマイの特殊能力ピューンパを使って1度ダンジョンから出ることをおすすめする。ピラミッドには、風獣将リー・シャノンと配下の四死面がいる。勇士たちは四死面の襲撃をつぎつぎにうけるだろう。

四死面の1人、影男が勇士たちにおそいかかろうとしたとき、いずこからともなくあらわれたバージルと影の旅団が、伝説の英雄コロサス・マーフィーである影男をとりおさえた。そしてバージルは光と闇の本当の事実を勇士たちに告げる。やがてピラミッドの奥で見つかる神器、紅麗鎧。それは敵味方になってもリリアンをずっと案じ続けていたリーからの、密かな贈り物だった。なにも知らずに喜ぶリリアンを見送ったリーは、いずこともなく姿を消した。

危険な毒さそりや岩石生物のうろつく砂漠の中に、ベサッドのピラミッドはあった

影男ことコロサス・マーフィーを止めにきたバージルが、光と闇の真実を語りだす

ピラミッドの中に置かれていた紅麗鎧。壁の文字を残したのはリー・シャノンか

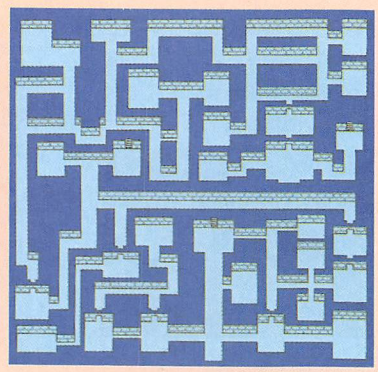
四死面がおそってくるがおそれることはないだろう

リリアンを見送り、ビドー軍からもはなれて、砂漠の風とともに消えるリー・シャノン。彼はなぜ、闇の者となったのか

紅玉の神器 紅麗鎧

紅玉の神器紅麗鎧は、スカート状の布のついたデザインで、はじめから女性用であることがわかる。胴体をまもるプレートと、ヘルメット、腕あてがセットになっていて、その名のとおり紅色にかがやく流麗な美しさを持った鎧だ。スタイルのいいリリアンにはピッタリだろう。

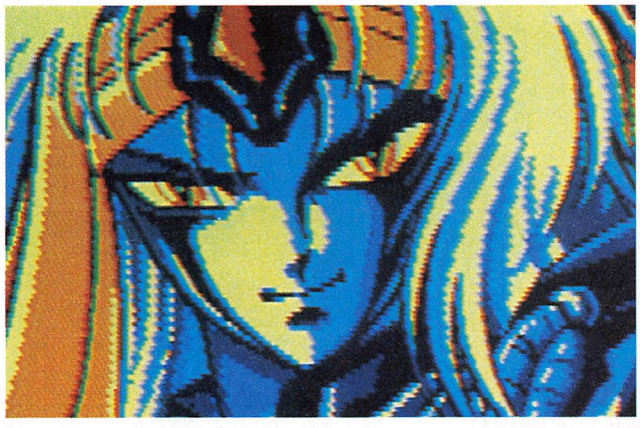
ピラミッド1Fマップ



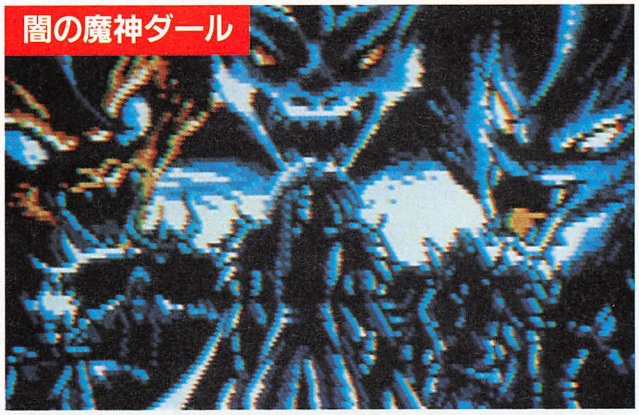
そしてブライの真実が語られる！

ここから先は、ブライの謎にかなりせまっている。これからブライを解こうとしているキミは、読むのを後にしてゲームをしよう。いよいよ最終決戦。勇士たちの胸に、今までの冒険の思い出がかけめぐる。はじめは光の御子をまもり、闇をうちたおすことが平和への道と思っていた。だが、今はちがう。光も闇も、すべての者たちが自由に暮らす、真の平和をキプロスにもたらすには、闇の神ダールを、そして光神リスクも、天界へ帰さねばならないのだ。闇の神を封じ、また天界へ送る力も持つ八玉の神器はそろった。勇士たちは勇躍キプロス城に飛びこむ。城内は、まっすぐな通路をビドーのいる王座にむかってひたすらにつき進む。途中、ビドー軍の新精鋭部隊、特殊部隊といった、自力で体力を回復できるような最強クラスの敵がおそいかかってくるので、ここに来るまでにできるだけのことはしておくべきだ。最強の武器や防具をそろえる必要はないが、最低必要な攻撃力、防御力は整えるべき。また、すべてのパラメータを100%回復させる、最高の回復薬アスロンキングをたっぷり用意できるだけの金をためておくことも必要だろう。ここに来られるころには、勇士たちの経験値は十分に高められているはず。準備さえきちんとできていれば、恐れるものはないのだ。そしてビドー・クレラントと対面する八玉の勇士。光と闇の決戦の時は来た。王座にいるビドーとそれを囲む七獣将の背後に、彼らの力のみなもとである闇の神ダールが、その巨大な姿をあらわした。一触即発の闇と勇士たち。おとなしく天界に帰るようにさとす、竜神氷竜である左京の説得にも耳をかさず、光に対する敵意をむきだすダール。そしてついに、八玉の勇士たちと闇の神ダールの最終決戦がはじまる。……そしてそのあと光神リスクも登場し、ビドーの正体をはじめ、数々のおどろくべき事実があかされるが、その秘密はキミ自身の力で解きあかしてほしい。

ビドー・クレラントと七獣将だ！



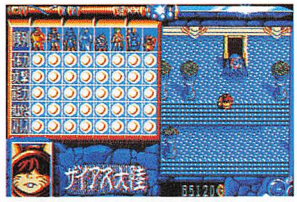
闇の魔神ダール



八玉の勇士をむかえうつビドーと七獣将の背後に、闇の神ダールがその姿をあらわした

光神リスク

御子のなかから姿をあらわした光神リスク。長い旅のあいだに事実をつかんだ竜神、氷竜の左京に、すみやかに天界に帰るように説得されるのだが



最終決戦のときは来た。キプロス城の王座に、最後の敵ビドー・クレラントが待つ

ビドーがリスクにおそいかかる！　神もおそれないビドーの正体はいったいなに？

謎の空間が出現！

空中にあらわれた不思議な空間はいったいなに？　左京が叫ぶ「いかんこのままでは……！」

データを中心に各面を攻略していくぞ

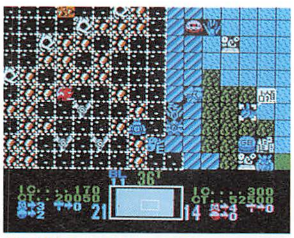
SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記

モビルスーツを使って敵軍に進攻。敵を撃ち負かせ！ シミュレーションにアクションの要素を加えたこのゲームを徹底攻略。さらにモビルスーツの全データ付きだ。

バンプレスト
☎03-847-6320
5月下旬発売予定

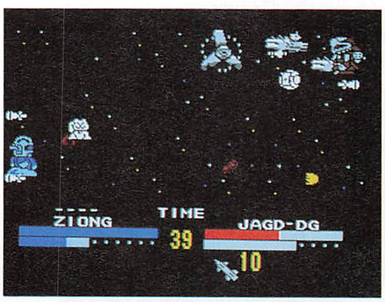
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,600円

キミはすべてのマップを攻略できるか？



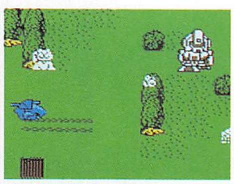
モビルスーツを使って敵陣に攻めこむ。補給地を占領すれば戦いが有利に展開する

戦闘開始前。この画面では戦闘をコンピュータにまかせることもできるんだ



さあ戦闘だ。指先に全神経を集中させて戦え。画面下に表示されているメーターが体力だ

とってもユニークなキャラが売りのSDガンダム。簡単にゲームの進め方を紹介しよう。モビルスーツを動かし都市を占領。これで生産力が高まり、1ターンに入る収入が増える。そしてお金がたまったら、強力なモビルスーツを生産だ。これで戦いが有利に進むハズ。このへんは普通のシミュレーションゲームと同じ。敵モビルスーツとぶつかると戦闘になるんだ。戦闘だけはアクションで行う。ここが普通のシミュレーションゲームと少し違うところ。アクションがからむので戦況が有利、不利といってもどうなるかわからない。このへんがおもしろい。マップ数は40もある。1つ1つどれも凝ったものばかり。これをじっくり攻略していくとかなりの時間がかかる。ということは、逆にそれだけ遊べるということだネ。今回の攻略では違った特徴をもつ3つのマップ、No.17、No.23、No.40を、それぞれ違った角度から攻略してみたぞ。



60秒の制限時間のあいだ戦闘を行う。いくつもの地形の特徴をつかむことが勝利への第一歩

これが全40本のマップリストだ!!

	マップ名	サイズ		マップ名	サイズ
No.01	グッドモーニングBANDAI	S	No.25	エリア　ジュピトリス	LL
No.02	クルクルドアン　ノ　シマ	S	No.26	LAND CONFUSION	LL
No.03	ハンゲキ	S	No.27	ウチュウ　ヲ　カケル	LL
No.04	YOKOHAMA BAY	S	No.28	ラスト　シーン	LL
No.05	テキ　ノ　ホウイモウ　ヲ　タタケ	S	No.29	1ネン　センソウ　アカイ　チカラ	LL
No.06	ホキュウキチ　ヲ　タタケ	S	No.30	1ネン　センソウ　ホシ1ゴウ	LL
No.07	セキドウ　ジョウクウ	S	No.31	ハロー　バンプレスト	L
No.08	FULL MOON ISLAND	S	No.32	ランド　ブリッジ	LL
No.09	NEW HONGKONG	M	No.33	ロシアン　ルーレット	M
No.10	LABIAN BAY	M	No.34	サバク　ノ　ロンメル	LL
No.11	ロスト　アイランド	M	No.35	SMALL WORLD	L
No.12	ナンカイ　ノ　センシ	M	No.36	HOKKAIDOU 199X	S
No.13	D-DAY	M	No.37	ウチュウ　カンタイセン	L
No.14	コハン	M	No.38	KC　センソウ	S
No.15	ハカイ　ノ　ミチ	M	No.39	SIDE-21	L
No.16	SATELLITE WAR	M	No.40	サイゴ　ノ　タタカイ	LL
No.17	2ワクセイ　ゲキトウ　ヘン	LL			
No.18	HORIZON	LL			
No.19	タイセイヨウ　ノ　カゲ	LL			
No.20	アタック　ムーン　ベース	LL			
No.21	オオイナル　タビダチ	LL			
No.22	OVER LORD	LL			
No.23	キリマンジャロ　ノ　アラシ	LL			
No.24	ウチュウ　ノ　ウズ	LL			

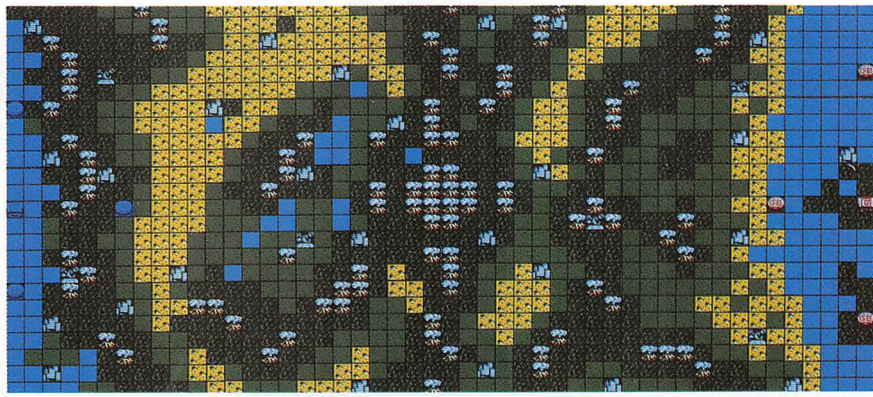
＊マップには地上だけの面と、宇宙だけの面。さらには地上面＋宇宙面の3種類ある。各マップ名の色分け表示は、青が地上面、黒が宇宙面、赤が地上面＋宇宙面を表している。またマップサイズはSが小さく、Mが普通、Lが大きく、LLが最大の大きさを表す。

©創通エージェンシー・サンライズ・BANPRESTO

No.23 キリマンジャロノアラシを攻略!!

これといって特徴のないマップ。平地が多いわけでもないし、海が多いわけでもない。しいていうなら、砂漠と森が目立つ程度というところか。

こういうあまり特徴のないマップは、その地形ごとに異なった戦い方が大切。1戦1戦大事に戦おう。青軍は砂漠の多い上部から攻めるのは避け、中央から攻めるのがいい。赤軍は青軍の中央進攻を食い止めつつ、上下から攻めこもう。

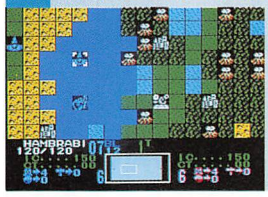


都市……26　コロニー……0
地上用補給基地……6　宇宙用補給基地……0
ガチャベース　青軍……3　赤軍……3

1 まずは普通にプレイ!!

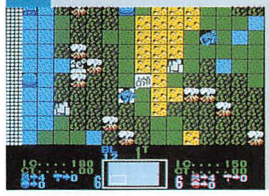
青軍はプレイヤー。赤軍はハマーン。どちらも小軍で戦闘開始だ。

2 キャラの移動力を知れ



モビルスーツを移動させるときに、移動可能範囲が表示される。

3 補給地はすべて占領だ

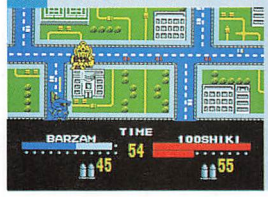


補給地を占領すれば生産力が高まる。収入が増えるぞ。いいことだ。

4 強力なMSを生産する

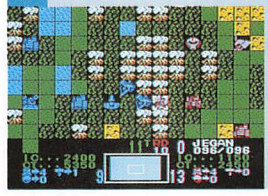
お金がたまったらモビルスーツを生産しよう。戦力アップだ!

5 地形の特徴を把握せよ



地形ごとに戦い方がある。戦いに勝つには地形の特徴を覚えること。

6 波状攻撃を有効に使え



1対1では勝てないキャラも、複数でかかれば倒すこともできる。

モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能	モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
ザク					○	百式			1	1	○
グフ					○	パラス・アテネ		1			○
ドム		1		1	○	ムサイ					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゾッグ				1	○	アール・ジャジャ					○
ケンプファー					○	Zガンダム			1	1	○
ザクレロ					×	キュベレイ					×
ゲルググ		1		1	○	Sガンダム					×
マラサイ		1		1	○	ヤクト・ドーガ					×
バーザム	4	1			○	ラビアン・ローズ					×
リックディアス					○	ハンマ・ハンマ					×
ギラ・ドーガ					○	ジ・オ					○
ジェガン			4	1	○	ZZガンダム					○
ガンダム					○	ビグ・ザム					×
カプール					○	サイコ・ガンダム					○
ズサ					○	サザビー					×
アレックス					○	サイコ・マーク2					×
ガ・ゾウム					○	νガンダム					×
エルメス					×	クイン・マンサ					×
ガンダムマーク2					○	ゾディ・アック					×
アッシマー		1		1	○	ホワイト・ベース					○
ドライセン		1		1	○	アルパ・アジール					×
バウンド・ドッグ		1		1	○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラー・カイラム					×
ハンブラビ	2	2			○	コロニーレーザー					×
リ・ガズィ		1		1	○	合計	6	11	6	11	−

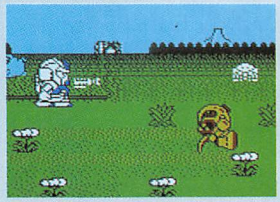
※表中の数字は初期配置モビルスーツ数を表します。

武器紹介 Part 1 メジャーでそしてベーシックな武器紹介

モビルスーツの主力武器をここに取り上げてみたぞ。

●ビームライフル

ほとんどのモビルスーツが使っている有名なもの。ビームが1発だけ発射される。これといってとくに特徴のない武器。



●バズーカ

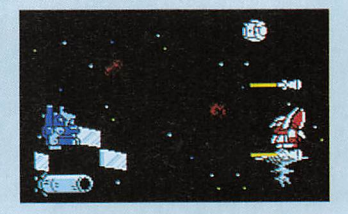
ビームライフルと同じような武器。ビームとは違い、障害物にあたると、弾が爆発してその爆風でもダメージをあたえられる。

●カクサンビーム

ビームが3方向に出る。そのため、命中率が高い。しかし命中率の高いぶん、威力が低い。一長一短というところだ。

●ファンネル

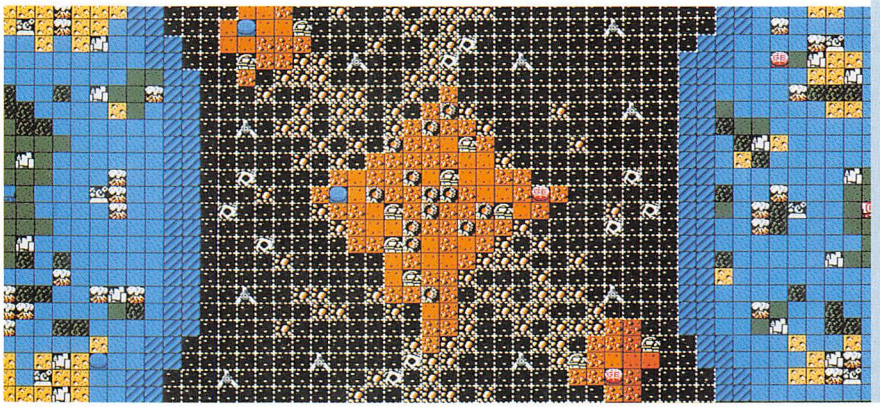
体の両脇に付いている2個の付属物から、発射される。カクサンビームは3方向だが、これは同方向に2連射のビームが出る。



No.17 2ワクセイゲキトウヘンを攻略!!

左右の地上に両軍が陣取っている。中央に宇宙が広がり、ここが両軍の主な合戦場となるだろう。全マップ中、1、2を争う規模を誇る。

大軍モードで始めると、最初から30ものモビルスーツが配置されている。1ターンに12体までモビルスーツを動かせるといっても、30体もあれば全部のキャラを動かせはしない。慎重に移動させるキャラを選ぼう。補給地占領も確実に行おう。

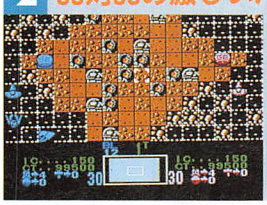


都市……14　コロニー……10
地上用補給基地……6　宇宙用補給基地……10
ガチャベース……3　青軍……3　赤軍……3

1 長い戦いになりそうだ

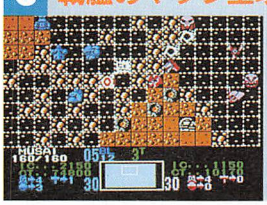
大軍同士の対決。所持金も最高額からスタート。すごい戦いの予感。

2 30対30の激しいバトル



なんと最初から両軍とも30体ものモビルスーツがいるではないか。

3 戦艦のマップ上攻撃だ



戦艦のマップ上攻撃は無傷で敵にダメージをあたえられるお得な手。

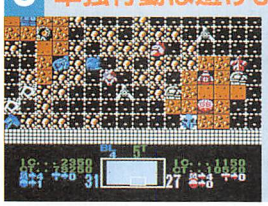
4 すかさず倒しに行こう

体力が減ったところをとどめとばかりに攻めこもう。展開が有利に。

5 キャラ数制限に注意!

マップ上に出せるのは32体まで。残りは生産工場内に待機している。

6 単独行動は避けよう



1体で乗りこむのは危険だ。何体かで固まって行動しよう。

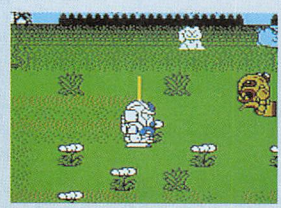
モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能	モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	百式		1			○
グフ					○	パラス・アテネ				1	○
ドム	1	1	1	1	○	ムサイ	1	1	1	1	○
ズゴック	2	1	2	1	○	メッサーラ		1		1	○
ゾッグ		1		1	○	アール・ジャジャ		1		1	○
ケンプファー					○	Zガンダム		1		1	○
ザクレロ		1		1	○	キュベレイ		1		1	○
ゲルググ		1		1	○	Sガンダム					○
マラサイ		1		1	○	ヤクト・ドーガ		1		1	○
バーザム		1		1	○	ラビアン・ローズ					○
リックディアス		1		1	○	ハンマ・ハンマ					○
ギラ・ドーガ			1	1	○	ジ・オ		1		1	○
ジェガン	1	1			○	ZZガンダム					○
ガンダム	1	1	1	1	○	ビグ・ザム					○
カプール		1		1	○	サイコ・ガンダム					○
ズサ		1		1	○	サザビー					○
アレックス					○	サイコ・マーク2					○
ガ・ゾウム		1		1	○	νガンダム					○
エルメス		1		1	○	クイン・マンサ					○
ガンダムマーク2		1		1	○	ゾディ・アック					○
アッシマー		1		1	○	ホワイト・ベース		1		1	○
ドライセン					○	アルパ・アジール					○
バウンド・ドッグ		1		1	○	レウルーラ					○
ジオング					○	ラー・カイラム					○
ハンブラビ		1		1	○	コロニーレーザー					○
リ・ガズィ		1		1	○	合計	8	30	8	30	—

武器紹介 Part 2 接近戦のときにとても役に立つ武器紹介

敵に近付いたらこれを使え!どれも接近戦に役立つものだ。

●ビームサーベル

ビームライフルと同じく、メジャーなものだ。敵に近付いてビシバシ斬りこむというもの。即効で決着をつけたいときはコレ。

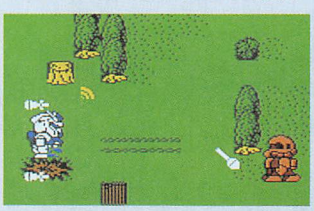


●ビームナギナタ

その名の通りのナギナタ。ビームサーベルを2本にしたようなものだ。1回斬りこむだけで2回のダメージをあたえられる。

●グレネード

手榴弾(しゅりゅうだん)のようなもの。敵に投げつけ爆風でダメージをあたえる。あまり強力でないし、敵に投げつけるといっても遠くまで飛ばないのが難点。



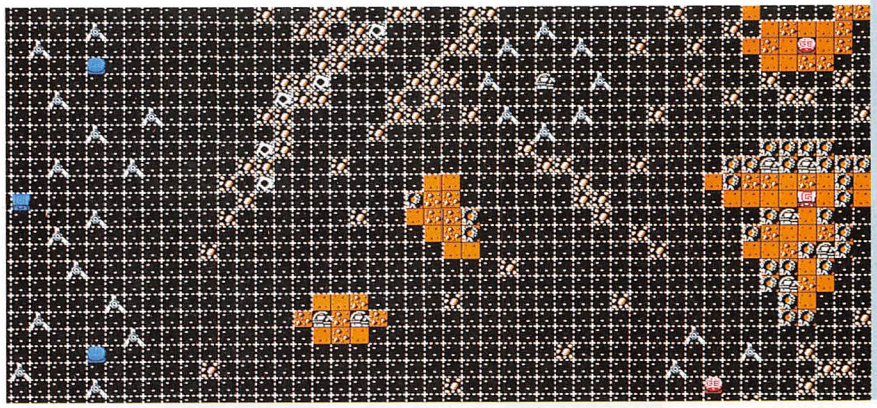
●バルカン

接近戦用武器というより中距離武器に近い。額から機関銃みたいに弾が出る。1発の威力は低いが連射できるのがいい。

No.40 サイゴノタタカイを攻略!!

マップ全体が宇宙で構成されている。クレーターや小惑星も少なく移動しやすい。マップは広いが、わずかの時間で敵エリアに進攻できる。

宇宙での戦いは、モビルスーツをコントロールしにくい。いくら強いキャラでも、どの程度活躍するかが読みにくい。ここは大量にモビルスーツを生産して、数で敵を圧倒してしまおう。どちらが早く中央に進出できるかが勝負である。



都市……0　コロニー……26
地上用補給基地……0　宇宙用補給基地……8
ガチャベース　青軍……2　赤軍……2

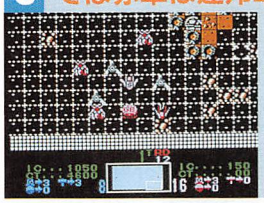
1 ちょっと変速でプレイ

プレイヤーは赤軍。赤軍は大軍。青軍は2万持って戦闘開始。

2 おっ青軍はジオン軍か?

青軍を見ているとジオングやらゲルググ、ビグザムなんかもいる。

3 では赤軍は連邦軍か!!

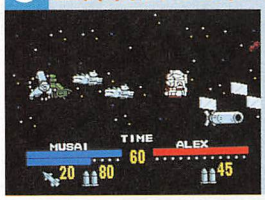


一方赤軍のほうは、いろんなガンダムが数揃いしている。すごい!

4 数の多さで一気に突撃

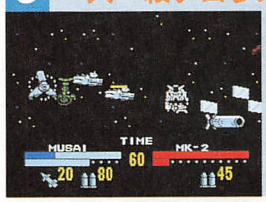
補給地占領なんかには目もくれず、ただただ敵軍に突進だ。

5 玉砕戦法のきわめつけ



1機ぐらい負けても気にするな。とにかく戦え。戦闘がすべてだ!

6 一人一殺テロリスト!



体力の減ったところを攻撃。1機やられたら1機たたきつぶそう。

モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
ザク					○
グフ					○
ドム					○
ズゴック					×
ゾッグ					×
ケンプファー					○
ザクレロ		2			○
ゲルググ	2	2			○
マラサイ					○
バーザム					○
リックディアス					○
ギラ・ドーガ					○
ジェガン					○
ガンダム			2	2	○
カプール					×
ズサ					○
アレックス			1	5	○
ガ・ゾウム					○
エルメス		2			○
ガンダムマーク2				3	○
アッシマー					○
ドライセン					○
バウンド・ドッグ					○
ジオング	1	4			○
ハンブラビ					○
リ・ガズィ					○

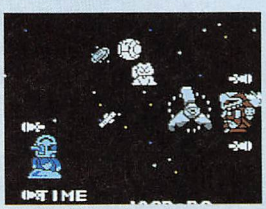
モビルスーツ名	青軍小軍	青軍大軍	赤軍小軍	赤軍大軍	生産可能
百式					○
パラス・アテネ					○
ムサイ	1				○
メッサーラ					○
アール・ジャジャ					○
Zガンダム					○
キュベレイ					○
Sガンダム			1	1	○
ヤクト・ドーガ					○
ラビアン・ローズ					○
ハンマ・ハンマ					○
ジ・オ					○
ZZガンダム			3	3	○
ビグ・ザム	3	2			○
サイコ・ガンダム					○
サザビー					○
サイコ・マーク2					○
νガンダム			1	1	○
クイン・マンサ					○
ゾディ・アック					○
ホワイト・ベース			1	1	○
アルパ・アジール					○
レウルーラ					○
ラー・カイラム					○
コロニーレーザー	1	1			○
合計	8	13	9	16	−

武器紹介 Part 3 とーっても強力でハイパーな武器紹介

一撃必殺のパワーをもった強力なものばかり。

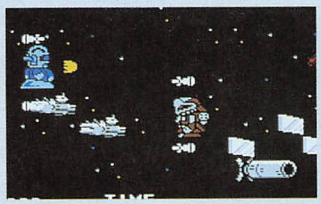
●ミサイル

弾のスピードは遅い。しかし誘導ミサイルのように、敵にしつこく追っていく。爆風でもダメージをあたえられる。



●メガリュウシホウ

発射するにはエネルギーを充填(じゅうてん)しなければならない。パワーをためているとき攻撃をうけると、始めからためなければならないので注意しよう。

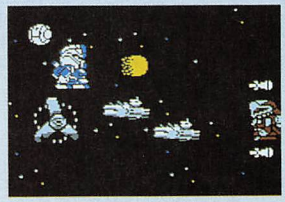


●カクサンメガ

これもパワーをためなければならない。しかし強力なメガリュウシホウが、カクサンビームのように3方向にも飛ぶ。

●ハイメガ

最強の武器。カクサンメガのように3方向には発射できないが、その威力は最高といっていい。もちろんパワー充填式。



永久保存版！モビルスーツ全データ大掲載!!

登場するモビルスーツは首都を守る1体を含むと全部で52体。ここには首都にいるモビルスーツを除く、51体を掲載。各キャラ、全データ付きのオマケつきだ。これでどのキャラがどれくらいの能力を持っているだとか、値段はいくらだとか、わかるね。

キャラはモビルスーツか戦艦に分類されるが、その両者にも属さないコロニーレーザーなんていう、特殊なものまで。さあとくとご覧あれ。

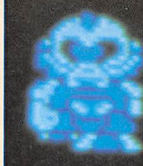
表の見方

PC……価格　EN……体力　TURN……生産期間　MOVE……移動力
WEAPON……武器　A……トリガー1で使用可能武器
B……トリガー2で使用可能武器　AB……トリガー1+2で使用可能武器
キャラは水中用モビルスーツを表す。　キャラは戦艦を表す。

ザク

PC……100
EN……80
TURN……1
MOVE……4
WEAPON
A／マシンガン
B／ヒートホーク
AB／グレネード

グフ



PC……200
EN……80
TURN……1
MOVE……4
WEAPON
A／マシンガン
B／ヒートロッド
AB／グレネード

ドム

PC……500
EN……80
TURN……1
MOVE……4
WEAPON
A／バズーカ
B／ヒートサーベル
AB／グレネード

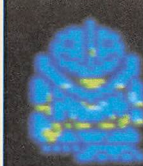
ズゴック

PC……700
EN……80
TURN……1
MOVE……4
WEAPON
A／レーザー
B／ヒートサーベル
AB／ギョライミサイル

ゾック

PC……900
EN……96
TURN……2
MOVE……5
WEAPON
A／レーザー
B／ヒートサーベル
AB／ギョライミサイル

ケンプファー

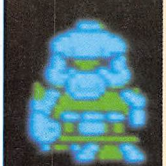


PC……1000
EN……90
TURN……1
MOVE……5
WEAPON
A／バズーカ
B／グレネード
AB／ショットガン

ザクレロ

PC……1000
EN……80
TURN……2
MOVE……6
WEAPON
A／カクサンビーム
B／なし
AB／ミサイル

ゲルググ



PC……1100
EN……88
TURN……1
MOVE……5
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームナギナタ
AB／グレネード

マラサイ

PC……1200
EN……88
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

バーザム

PC……1300
EN……88
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

リックディアス

PC……1500
EN……96
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／バズーカ
B／ビームサーベル
AB／バルカン

ギラ・ドーガ

PC……1500
EN……96
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／グレネード

ジェガン

PC……1500
EN……96
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

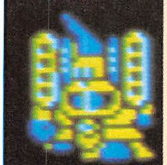
ガンダム

PC……1500
EN……96
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

カプール

PC……1700
EN……104
TURN……2
MOVE……6
WEAPON
A／レーザー
B／ヒートサーベル
AB／ギョライミサイル

ズサ



PC……1800
EN……96
TURN……1
MOVE……5
WEAPON
A／ミサイル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

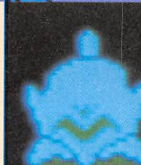
アレックス

PC……1800
EN……96
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ガトリングホウ
B／ビームサーベル
AB／バルカン

ガ・ゾウム

PC……1800
EN……96
TURN……1
MOVE……6
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／ミサイル

エルメス

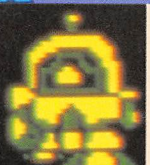


PC……1900
EN……104
TURN……2
MOVE……8
WEAPON
A／ビット
B／なし
AB／バルカン

ガンダムマーク2

PC……2000
EN……112
TURN……1
MOVE……7
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

アッシマー



PC……2000
EN……104
TURN……1
MOVE……7
WEAPON
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／ヘンケイ

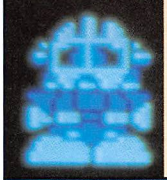
ドライセン

PC……2300
EN……112
TURN……1
MOVE……7
WEAPON
A／バズーカ
B／ビームナギナタ
AB／グレネード

バウンド・ドッグ

PC……2500
EN……112
TURN……2
MOVE……7
WEAPON
A／カクサンビーム
B／ビームサーベル
AB／ヘンケイ

ジ オ ン グ

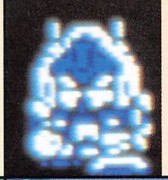


PC ……3200
EN……144
TURN ……2
MOVE ……6
WEAPON ———
A／サイコミュ
B／なし
AB／メガリュウシホウ

ハンブラビ

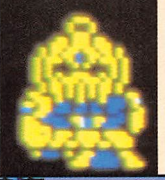
PC ……3200
EN……120
TURN ……1
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／ヘンケイ

リ・ガズィ



PC ……3400
EN……128
TURN ……1
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

百 式



PC ……3500
EN……136
TURN ……1
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

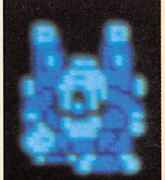
パラス・アテネ

PC ……3600
EN……136
TURN ……1
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ミサイル
B／ビームサーベル
AB／メガリュウシホウ

ム サ イ

PC ……3800
EN……160
TURN ……2
MOVE ……5
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／ミサイル
AB／バルカン

メッサーラ



PC ……4000
EN……144
TURN ……2
MOVE ……7
WEAPON ———
A／カクサンビーム
B／サーベル
AB／ヘンケイ

アール・ジャジャ

PC ……4000
EN……144
TURN ……1
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

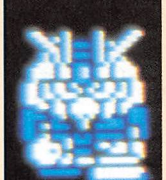
Zガンダム

PC ……4000
EN……152
TURN ……2
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／ヘンケイ

キュベレイ

PC ……4200
EN……152
TURN ……2
MOVE ……8
WEAPON ———
A／ファンネル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

Sガンダム



PC ……4300
EN……175
TURN ……2
MOVE ……8
WEAPON ———
A／スマートガン
B／インコム
AB／バルカン

ヤクト・ドーガ

PC ……4400
EN……160
TURN ……2
MOVE ……8
WEAPON ———
A／ファンネル
B／ビームサーベル
AB／ミサイル

ラビアン・ローズ

PC ……4500
EN……150
TURN ……2
MOVE ……5
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／なし
AB／バルカン

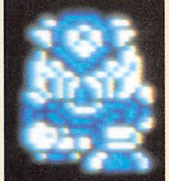
ハンマ・ハンマ

PC ……4700
EN……160
TURN ……2
MOVE ……8
WEAPON ———
A／サイコミュ
B／ビームサーベル
AB／ミサイル

ジ ・ オ

PC ……5300
EN……160
TURN ……2
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／ミサイル

ZZガンダム



PC ……5500
EN……160
TURN ……3
MOVE ……8
WEAPON ———
A／ビームライフル
B／ビームサーベル
AB／ハイメガ

ビグ・ザム

PC ……5500
EN……176
TURN ……3
MOVE ……6
WEAPON ———
A／カクサンビーム
B／ミサイル
AB／カクサンメガ

サイコ・ガンダム

PC ……5700
EN……176
TURN ……3
MOVE ……6
WEAPON ———
A／カクサンビーム
B／ミサイル
AB／カクサンメガ

サ ザ ビ ー

PC ……5800
EN……168
TURN ……3
MOVE ……8
WEAPON ———
A／ファンネル
B／ビームサーベル
AB／カクサンメガ

サイコ・マーク2

PC ……5800
EN……178
TURN ……3
MOVE ……6
WEAPON ———
A／ファンネル
B／なし
AB／カクサンメガ

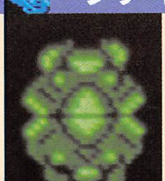
νガンダム

PC ……6200
EN……168
TURN ……3
MOVE ……10
WEAPON ———
A／ファンネル
B／ビームサーベル
AB／バルカン

クイン・マンサ

PC ……7000
EN……168
TURN ……3
MOVE ……8
WEAPON ———
A／ファンネル
B／ビームサーベル
AB／ハイメガ

ゾディ・アック



PC ……7000
EN……180
TURN ……2
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／なし
AB／ハイメガ

ホワイト・ベース

PC ……8000
EN……176
TURN ……3
MOVE ……6
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／ミサイル
AB／バルカン

アルパ・アジール

PC ……8500
EN……176
TURN ……3
MOVE ……6
WEAPON ———
A／カクサンビーム
B／ミサイル
AB／カクサンメガ

レウルーラ

PC……11000
EN……184
TURN ……3
MOVE ……7
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／ミサイル
AB／バルカン

ラー・カイラム

PC……14000
EN……192
TURN ……4
MOVE ……8
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／ミサイル
AB／バルカン

コロニーレーザー

PC……20000
EN……160
TURN ……4
MOVE ……4
WEAPON ———
A／ビームホウ
B／なし
AB／ハイレーザー

おしまい

掲載ソフト36本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは5月31日必着。当選者の発表は7月7日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

●4月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

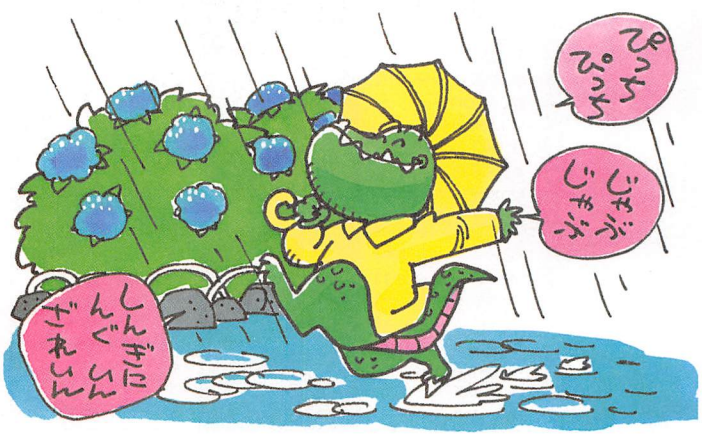
10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。



プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	三国志II …… 6
2	SDスナッチャー ……14
3	ブライ上巻 ……22
4	SDガンダム ガチャポン戦士2 … 106
5	ソリッドスネーク……112
6	ラ・ヴァルー……113
7	ゼロ 第4のユニット4……114
8	魔導物語I－2－3……115
9	麻雀狂時代SPECIAL PART II …116
10	ディスクステーション6月号 ‥117
11	ピーチアップ4……117
12	ロードス島戦記 ……特別付録

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>三国志II
3	<FAN ATTACK>SDスナッチャー
4	<FAN ATTACK>ブライ上巻
5	<ATTACK>SDガンダム ガチャポン戦士2
6	<ファンダム>ゲームプログラム
7	<ファンダム>EDファンダム
8	<ファンダム>ファンダムパーラー
9	<ファンダム>AVフォーラム
10	<ファンダム>ダンジョンRPGの過程
11	<ファンダム>ちえ熱あっちゃん
12	FM音楽館
13	FAN STRATEGY
14	ゲーム制作講座
15	MIDI
16	LINKS INFORMATION PAGE
17	ゲーム十字軍
18	BASICピクニック
19	FFB
20	<FAN NEWS>ソリッドスネーク
21	<FAN NEWS>ラ・ヴァルー
22	<FAN NEWS>ゼロ 第4のユニット4
23	<FAN NEWS>魔導物語I－2－3
24	<FAN NEWS>麻雀狂時代SPECIAL PARTII
25	DMfan
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	特別付録 ロードス島戦記攻略マニュアル下巻

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	勝ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	勝PCエンジン
19	メガドライブファン
20	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アルバトロスII
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	F－1スピリット
13	F－1スピリット3Dスペシャル
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河英雄伝説
24	クォース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望～エピソードII～
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THEプロ野球激突ペナントレース
36	シャロム
37	シュヴァルツシルト
38	シュヴァルツシルトII
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	ゼビウス～ファードラウト伝説～
44	ゼロ 第4のユニット4
45	ソリッドスネーク
46	ダンジョンハンター
47	ディスクステーション各号
48	ディスクNG各号
49	ティル・ナ・ノーグ
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンナイト
52	ドラゴンスピリット
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	ナビチューン
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	バルンバ
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ピンクソックス各号
62	ファイナルファンタジー
63	フォクシー
64	ブライ上巻
65	プロ野球ファミリースタジアム
66	ポッキー
67	麻雀狂時代SPECIAL PARTII
68	マスター・オブ・モンスターズ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	ラ・ヴァルー
71	ラスト・ハルマゲドン
72	ルーンマスター
73	ルーンワース
74	ロードス島戦記
75	ロボクラッシュ

(キリトリ線)

MSX・FAN6月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ 2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ ( )

4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

5 [1] [2] [3] [4]

6 [ ] 7 [ ] [ ] [ ]

8 [1] [2] [3]

9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩( ). ⑪

12 [1] [2] [3]

13 ① ② ③ ④ ⑤

14 [ ]

6月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名 ☎( ) -

年令 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

〒105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

プログラムワンの王国

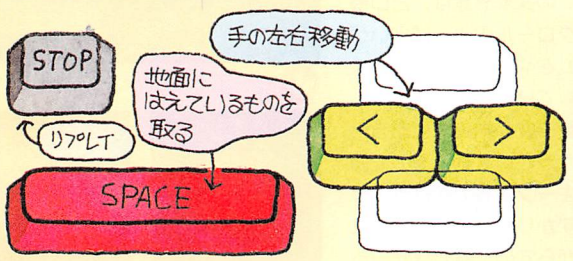
ファンダム

●2人対戦シリーズ⇨P38〈TAL-GUN〉①、P39〈ろみんくる棒倒し風味〉①、P41〈サテライト1〉①、〈くきぃーっノ〉①●究極の得点を目指す1画面⇨P37〈くさとりアルバイトおNEW〉①、P38〈Fighting Plane-X〉①、P39〈ANNOYANCE〉①、P40〈PYRAMID〉①、〈GRYB〉①●奇妙な円軌道⇨P42〈おーたらいと〉③●背景を眺める⇨P42〈パンダーバード〉②●3Dシューティング⇨P43〈ポケットファイアー〉③●ホームランノ⇨P43〈とばし屋コンテスト〉⑤※丸囲み数字は画面数

3万以上ものレベル、3とおりのゲームエンド

くさとりアルバイトおNEWニュー

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY いおくん



「おNEW」がついているのは、作者のいおくんが、おなじゲームを3度、改良して投稿しつづけたからである。そのあいだに小学6年生から中学1年生のおにいさんになってしまった。

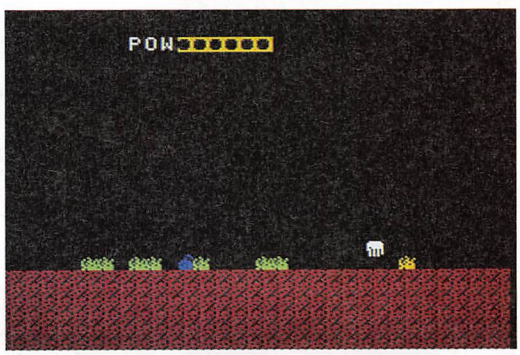
まず、レベル設定。ふつうはただリターンキーを押すが、ー20から32742までのレベル設定ができる。数字が大きいほど特殊アイテムの出現率が低くなる。

特殊アイテムは、パワーを一気に回復するゴールド草と、パワーがガクンと減るかわりに地面の上のものをすべて消滅させられる爆弾の2つ(両方ともそれ自身は得点なし)。アイテムを利用しつつ、なるべくたくさんの草を取っていくのが目的だ。

ゲームエンドには3種類ある。草が12個以上はえると「クビ」でバイト料はなし。まあまあなのが、「バテた」。パワーがなくなってとちゅうで終わるわけだが、いちおうそれまでのバイト料(取った草の数)が入る。いちばんいいのが「おしまい」。一定時間ねばるとバイト完了でキチンとバイト料もらって、円満退職いたします。

1画面

リストは50ページ



おもな登場アイテムが出そろっているところ。画面上部はパワーメーター。手が上で止まってると自然に回復するようになっている。草を上から取るのが基本だが、横すべりで取ることもできる(パワーがたくさん減る)

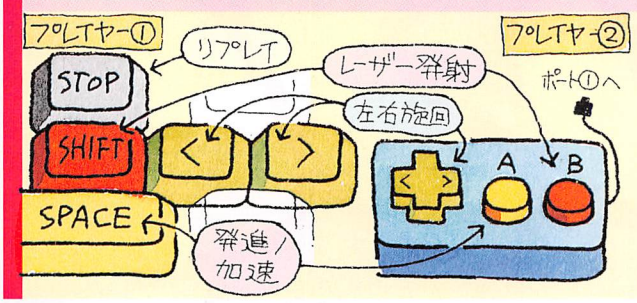
手　草　ゴールド草　爆弾

1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

スクリーン3の宇宙は2人の血ぬられた決戦場

TAL-GUN（タル ガン）

MSX MSX2/2+RAM8K　BY いおくん



自機が小さいかわりに、ビームと勝利者表示の文字が大きい2人対戦専用のシューティングゲーム。見る人が見れば、この宇宙がスクリーンモード3だということはすぐにわかるだろう。

ゲームスタートすると、左側にプレイヤー1（水色）、右側にプレイヤー2（赤）の宇宙船が現れる。宇宙船は「凸」という字に似たかっこうをしていて、この上のでっぱりからビームを発射する。

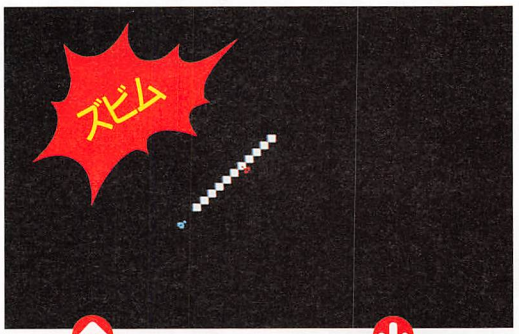
なにもしないと両者とも画面の上のほうを向いたままじっとしているので、方向を決めてからスペースキーなりAボタンなりを押そう。すると、でっぱりの向いている方向にシュワッと発進する。以後、スペースキーやAボタンは加速ボタンとして使う。はなしていると減速するが、停止することはない。

2機で画面内をかけめぐりつつ、おたがいに相手をビームでうって破壊するのが目的だが、じつはおそろしい落とし穴がある。4方向にある見えない壁だ。ようするに画面の外枠。相手のうしろにまわりこもうとしているときなど、うっかりぶつかってしまうことが多い。

1本勝負の対戦で、勝つたびに勝利者が画面上部にでかく表示される。負けてくやしかったらSTOPキーで再挑戦。

1画面

リストは51ページ



1P「地獄へ落ちろ！　スクリーン3のラインは太いぞビーム！」2P「はっ、おまえのビームはかすっただけさ。オレがドット見切りの名人ってことを忘れたか」1P「はたしてそうかな。よ〜く見ろ！」

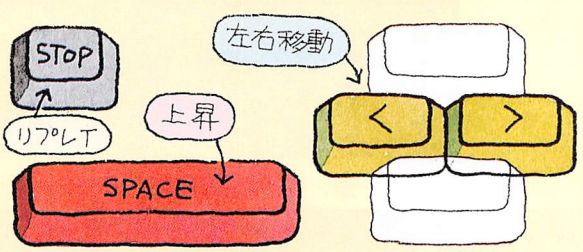
1P「ふっふっ、このオレにわき腹を見せたな」

2P「くぅ〜、こんなんであたってるなんて」

スリルとサスペンス、3Dで迫る謎の壁穴抜け

Fighting Plane-X（ファイティング プレーン エックス）

MSX2/2+VRAM64K　BY AX



いわば、3D版のよっぱらいゲームといったところか。

画面の奥のほうが「前方」。前方から謎の壁が迫ってくる。この壁は、自機をとりかこむ枠とおなじ大きさで、近づいてくるにしたがって枠いっぱいに見えてくる。もちろん、壁にあたったらふつう自機「X」はぺちゃんこになってしまうわけだが、どこの世界にも抜け道があるものだ。この壁も、9分割したうちのどこか1区画がポカッとあいている。

ゲームは、迫ってくる壁の穴を次々に通りぬけていくのが目的だ。ただし、自機の操縦法がなかなかむずい。

スペースキーで上昇、はなすと自然落下。カーソルキーで左右の位置を調整するのだが、これも慣性がきいていて、いったん右を押すと反対の左を押すまでは右に行きっぱなしだ。

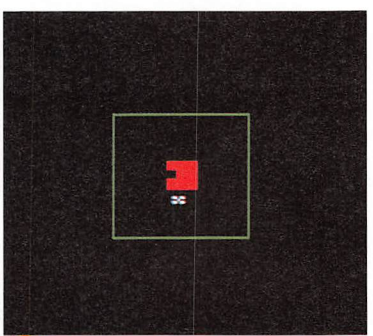
この操縦感覚は、2D横スクロールのよっぱらいゲームをやっている感覚とよく似ている。

壁の穴が中央左にあるとわかっていても、その位置をキープするのがけっこうむずかしく、ふらふら揺れながら穴の位置で壁が迫るのを待っているのはけっこうたいへんなのだ。そのうえ、自機の周囲の枠も、じつは敵で、これにあたってもゲームオーバーになる。

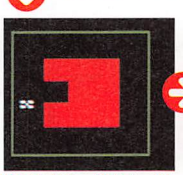
弁護士や会社経営を目指す人にぜひ進めたいゲーム。と謎のオチをつけて説明を終わります。

1画面

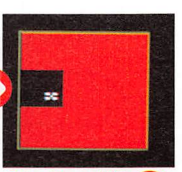
リストは52ページ



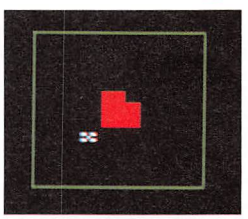
↑カタカナのコがやってきたのではない



↑ふらふら。はやく、はやくやってきて！



↑シュワッ。無事通り抜けられた

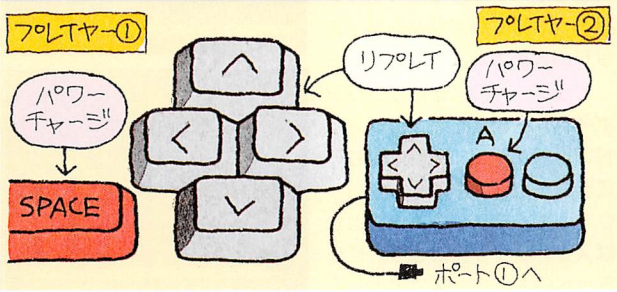


↑くりかえすが、大文字のLがやってきたのではない

高度に抽象的な意味で棒倒しに似ているゲーム

ろみんくる棒倒し風味

MSX2/2+ VRAM64K　　BY Romi



1画面

リストは53ページ

おお、Romiよ、Romiよ。あなたはどうしてRomiなのよ。……なぜなら、どうしてもRomiだからだ。

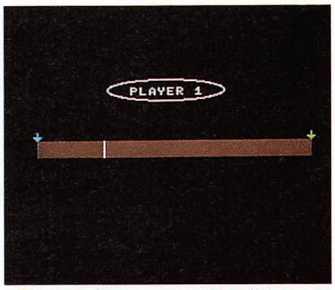
例によってRomi式2人対戦専用ゲーム。ほかにたとえようのないゲームだが、作者がサブタイトルで主張しているように、もっとも近い感覚のゲームが棒倒し。砂の山に棒をつきさして、2人で交互に砂を取り、棒を倒してしまったほうの負け。砂場で遊んでも恥ずかしくない年令のころや、砂で遊んでも恥ずかしくない海などのシチュエーションでよくやる遊びだ。

だからといって、このゲームには取る砂も倒れる棒も出てこない。なんというか、高度に抽象的な意味で棒倒しなのだ。

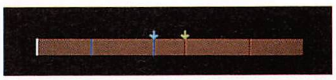
さて、左がプレイヤー1、右がプレイヤー2。画面上部で名前を呼ばれたプレイヤーが交互にプレイしていく。

プレイヤー1ならスペースキーを押したままにしていると、上り調子の効果音とともにパワーがたまり、はなすとたまったパワーのぶんライン(メーター)が左端から右に向かって移動する。プレイヤー2も同様の操作。ラインの移動した場所には矢印が残り、次からは2つの矢印のあいだにラインを入れるというのがルール。ゲームが進むたびにラインを入れるべき範囲はどんどん狭くなっていくわけだ。

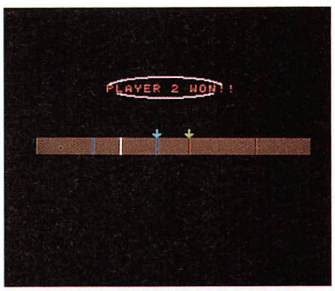
人によっては、自分側の矢印をいきなり相手の近くまで押しやったり、逆にちびちびと自分の近くで戦ったりと、性格と戦略の楽しめるゲームです。



プレイヤー1の1手目。縦のラインの落ち着いたところに矢印が移動する



プレイヤー1の3手目。2つの矢印のあいだをねらってラインを発射

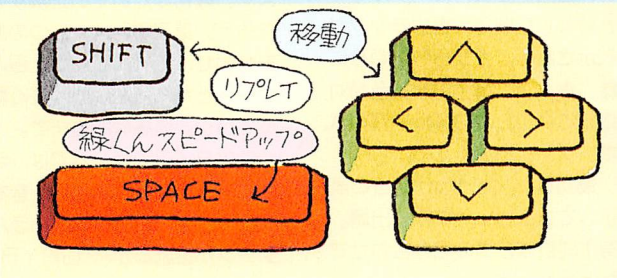


パワーがたりずにとちゅうでラインが止まってしまった。ぷわぷわぷわぷわ〜ん

緑くんを助けてブロックお片づけシャキシャキ

ANNOYANCE（アノイアンス）

MSX MSX2/2+RAM8K　BY EMGVT-HALT9938.



1画面

リストは54ページ

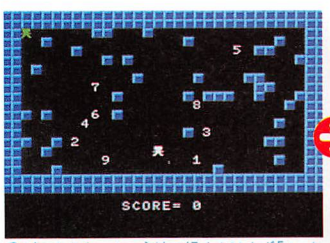
キー操作のイラストをかいているイラストレーターがタイトルを見て「これどういう意味ですか」ときいた。「困惑、やっかいもの」という意味だが、中学必修英単語200のなかにはけっして出てこないことばだ。そういえば、このゲームは投稿のとき『めいわく』というひらがなのタイトルだった。

そんなことはどうでもいいが、このゲームの主演は「緑くん」という人工知能搭載のキャラクタだが、プレイヤーはこの緑くんを動かすわけではない。緑くんは、数字を1から順に取っていこうとかってに歩きまわる。

緑くんは、人工知能搭載といっても、目的の数字の方向に歩いていく以外の知恵はないので、目の前にブロックがあってもよけようともしない。

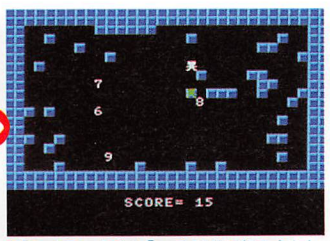
そこで、プレイヤーが、緑くんとおなじ形の白いキャラクタを操作して、お世話することになる。緑くんは、目的の数字と縦か横一直線にならぶまで斜め45度に移動し、おなじになったところで水平に移動するのがパターン。プレイヤーは、緑くんの道筋を予測して、ササッと道をあけてあげるのが使命というわけだ。道が完全に片づいてしまったら、ぼーっと見ているのはなんなので、緑くんシャカシャカモード(スピードアップ)もついている。

緑くんが1から9までの数字を無事取りおわったら、次のステージへ。



ゲームスタート。主演の緑くんはまず「1」を目指してテッテケテーと歩いていきます

中央付近のブロックが進路をジャマしているのに気づいて、あわてて片づけ。危機一髪



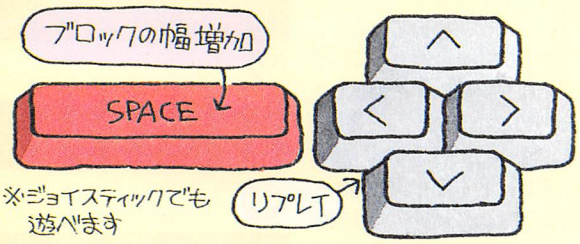
「5」を取ったあと「6」を取りに行こうとした緑くんがブロックと重なってゲームオーバー

そしてわれわれは古代エジプト人の苦労を知る

ピラミッド

PYRAMID

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI



1画面

リストは55ページ

黄色いピラミッドを作っていくゲーム。操作は単純だが、ルールと得点システムは、エジプトのピラミッドなみに奥深く、複雑だ。

最初は、下に1段ぶんの土台がある。上から幅1キャラクタぶんのブロックが落ちてくるので、スペースキーを押すと押しているあいだぐんぐんと横に広がってバーになる。このバーを土台の上に重ねていくのだ。

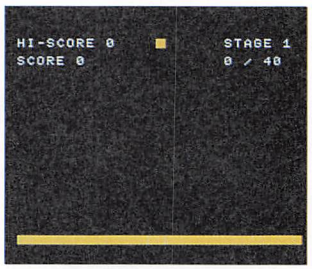
下の土台より長いバーを落としてしまうとアウト。おなじ長さなら土台に同化して、バーの長さに応じたスコアが入る。短ければ(ただし3キャラクタ以上の幅が必要)、バーが土台の上に積み上げられ、新しいブロックがまた上から落ちてくる。

画面右上の「／」で区切られた数字に注目。右側の数字がそのステージをクリアするのに必要なピラミッドの大きさ(クリアポイント)。左側が現在のピラミッドの大きさだ。

ピラミッドの大きさがクリアポイントを超えると、ピラミッドの黄色が明るい黄色に変わる。こうなったらいつでも、ブロックを1キャラクタのまま落とせばステージクリアになり、ピラミッドの大きさがスコアとなる。

また、クリアポイントとおなじになるようにクリアすると、ボーナス300点。1ブロックずつずれた完全な形のピラミッドを作れればボーナス1000点。

ステージをクリアしていくとだんだんクリアポイントが高くなり、ピラミッドの謎は永遠に深まっていく。



このブロックを横に広げる

どんどん積み上げていく

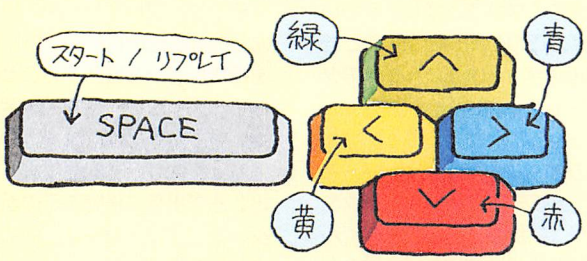
とどめの1ブロックでクリア

メロディと色をいくつまでおぼえていられるか

ジーアールワイビー

GRYB

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI



1画面

リストは56ページ

タイトルはGreen、Red、Yellow、Blueの頭文字を取ったもの。むかしからある音と光の電子ゲームによく似た記憶力ゲームだ。

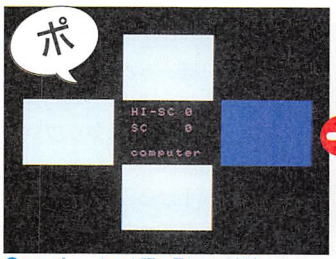
RUNすると、カーソルキーとおなじ配置で、白いランプが表示される。上から右まわりに緑、青、赤、黄色の順で色が対応していて、この順番で音がパ、ポ、プ、ピと高くなる。

最初は、「computer」と表示してコンピュータから出題。第1問目は2つの組み合わせで、たとえば、ポ(青)、プ(赤)と、その色のランプを点滅させながら音を出す。

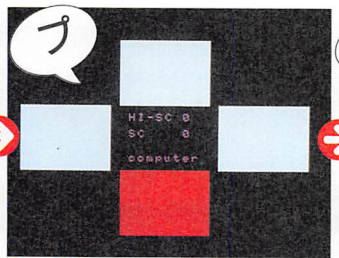
出題が終わると「player」と表示されるので、すぐにコンピュータが出題したものとおなじ順でカーソルキーを押す。プポ。まあ、最初はたいてい正解するだろう。第2問目は、3つの組み合わせ、それに正解したら4つ……とだんだん問題が長くなっていく。最高は20音まで。

このタイプのゲームでは、まえに出した順番に新しい1音をつけくわえて出題するというパターンが主流だが、『GRYB』では出題のたびにまったくちがう問題になる。人間がパッと見てパッとおぼえられる数字は6、7桁だという説があったような気がするが、それからするとふつうの人は7問目くらいが最初の壁になるだろう。

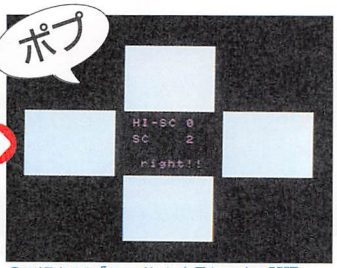
ちなみにさっさと答えないと「time over(タイムオーバー)」になってしまうのでキリキリやるように。



コンピュータの出題。最初はポ(青)。



次はプ(赤)。はい、マネしてね

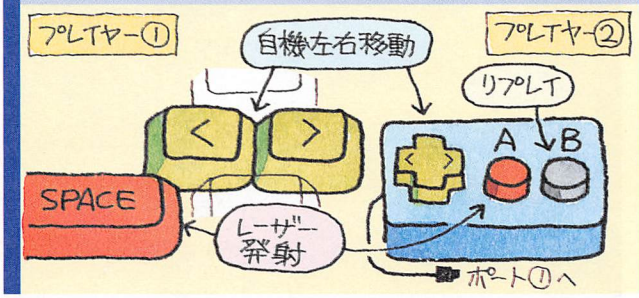


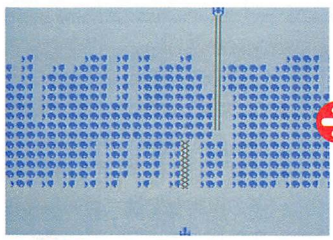
正解すると「right!!」と表示して次の問題

隠れオプションありの2人対戦シューティング

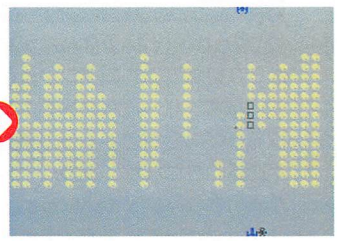
サテライトI

MSX MSX2/2+RAM16K　BY 大沢義久





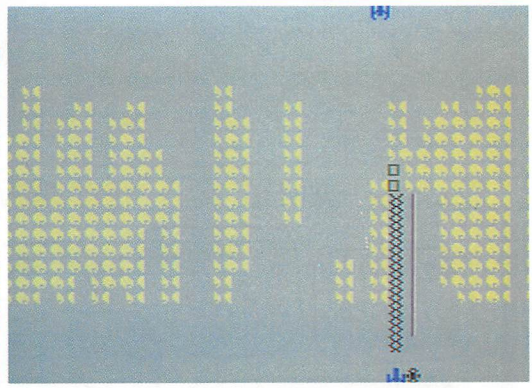
一定時間ごとに色の変わるブロックごしに上下のプレイヤーがうちあう



上下のレーザーがぶつかるとブロックのなかにアイテムボックスが現れる。それをうつと!?

1画面

リストは57ページ



アイテムボックスをうつと自機本体のわきにオプションが出現。レーザーが2本になる。しかも、オプションから出るレーザーは敵の本体から出るメインレーザーよりも強力で、敵のメインレーザーとぶつかっても押しきってしまうのだ

下(プレイヤー1)と上(プレイヤー2)で激しくうちあう、さしむかいエキサイティングシューティングゲーム。

画面中央のブロックをうちくずして、向こう側にいる敵を破壊するのが目的だ。

中央のブロックは模様が右から左へ流れるように変化し、一定時間ごとに色が変わり、紫から黒に変わるときにくずされたブロックが復元される。

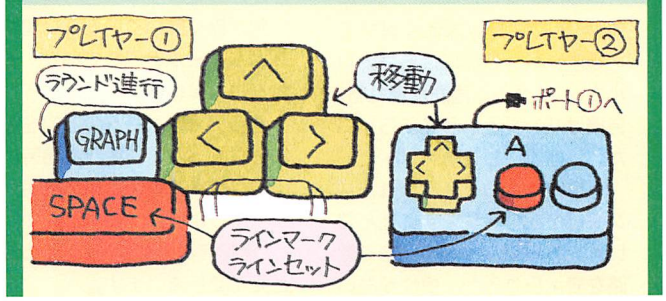
2人のレーザーがぶつかると緑色のアイテムボックスがブロックのなかに現れ、それをうつとオプションがつく。オプションから出るレーザーは敵の本体から出てくるレーザーをうち負かすほど強力だ。

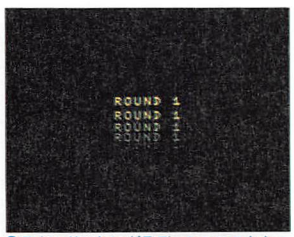
ちなみに、掲載リストの行5の3行目右から10文字目の「円」を、年、日、土、金のどれかに変えると全体のスピードがこの順に速くなり、時、分、秒、百、千、万のどれかに変えるとこの順におそくなる。

思わず声が出ちゃう抜きうち不意うち陰険勝負

くきぃ〜っ!

MSX 2/2+ VRAM64K　BY うちでのこづち





ラウンドごとにグラデーションのかかったラウンド数表示がニョキニョキと出る

むりやりジャンルを作ってしまうと、時間差シューティングゲームとでも名づけられるだろうか。これも2人対戦専用だ。

プレイヤー1は緑のドット、プレイヤー2は赤のドット。全体に下へのG(重力)がかかっているので、なにもキーを押していないとどんどん落下していく。

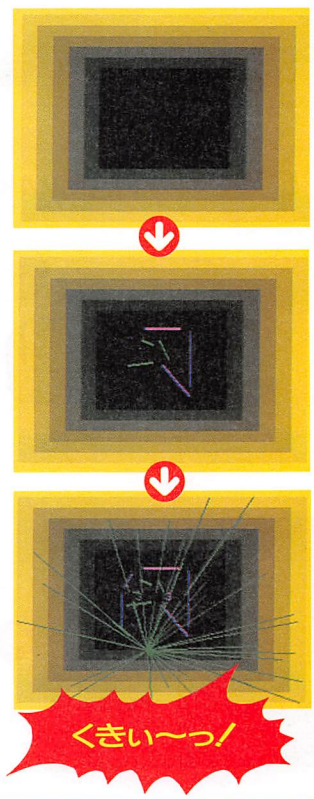
1画面

リストは58ページ

そのために、有効キーは左(左下へ移動)、左上(左上に移動)、上(上に移動)、右上(右上に移動)、右(右下へ移動)の5方向になっている、と書くと複雑そうだが、じつはふつうにやればいいだけ。

戦い方は陰険だ。まず、空中のある1点をひそかにマークする(マークは表示されない)。次にもう1点をマークすると、最初にマークした点とのあいだに自分の色でラインがひかれるのだ。自分の色でも相手の色でも、色のついたところにぶつかると負け。これは周囲の壁についてもおなじ。

おたがい相手がどこでマークしたかがわからないので、戦々恐々としながら必死に戦うのがなんとなくゆかい。不意うちでやられることが多く、思わず「くきぃーっ/」と叫んでしまうというわけだ。「ぐえーっ/」と叫んでもいいけど。

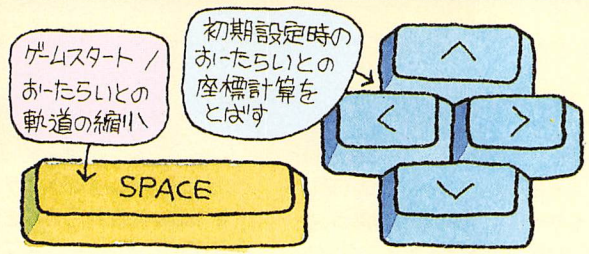


攻撃のあとが2色のラインとなって残っていく。決着がつくとこれまでの勝数が表示され次のラウンドへ

ぐるぐるぐるぐる、軌道を変えてハートを取る

おーたらいと

MSX2/2+RAM16K　　BY EMGVT-HALT9938.

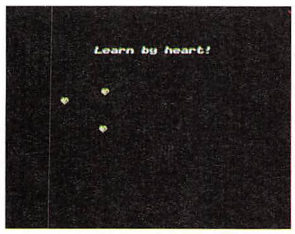


3画面

リストは59ページ

軌道を刻々と変えつつハートを集めていくおーたらいとがかわいい

ハートをおぼえて



最初にそのステージで出るハートを表示

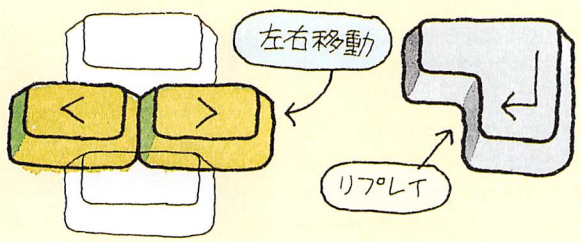
宇宙で星を作るために、神の子おーたらいとがハートを集めている。おーたらいとは、画面中央を中心にして円軌道を描いて動くが、スペースキーを押すと中心に近い軌道に段階的に変わっていき、はなすと外側の軌道にもどっていく。おーたらいと逆まわりで近づくのは、あわやのリピーというなんだかわからない敵でこれにぶつかるとゲームオーバー。ハートを1つ取るたびに2つのキャラの軌道が逆まわりになり、次のハートが表示される。ぜんぶ取るとメッセージが出て、次のステージへ。奇妙な味、微妙なゲームバランスが楽しい。

ところで、このプログラムは最初のRUNでは設定に約4分かかるのでじっと待つこと。正しく動けば、CTRL+STOP後の再実行では、カーソルキーを押したままにしていると、10数秒に短縮される。

背景に見ほれ建物をよける障害物ドットレース

パンダーパード

MSX2/2+VRAM64K　　BY ミスターP



2画面

リストは60ページ

ドットゲームは、なにか1つ見るべきものがないかぎり採用しないようにしているのだが、このゲームも「一芸に秀でたドットゲーム」の1つである。

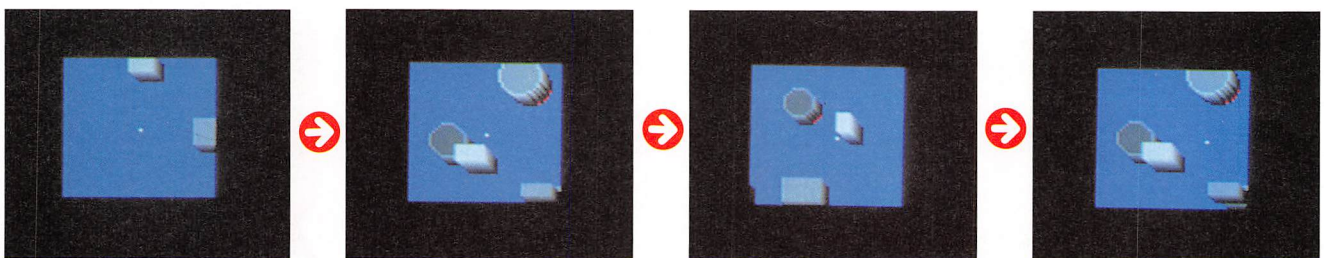
RUNすると、画面中央の四角(写真では少し大きく見せているが、じっさいにはもう少し小さい)にゲーム画面が現れる。自機はパンダという名前らしいが、いずれにしてもドットだ。

背景は上から下へと流れ、パンダはY座標を変えずに進んでいく。カーソルキーの左右で進路を変えられるが、慣性がきいているので、すぐには左右によけたりできない。

このゲームの「一芸」は、背景のリアルっぽさだ。リストも2画面とはいえ、ほとんど1画面に近い。微妙なグラデーションがかかったような灰色の建物や、一部が赤く輝いている丸い建物などがスーッと流れていき、それなりに美しい。

そういえばゲームの目的を書いてなかった。作者が投稿時にプログラムにそえていた説明から引用しよう。

「建物をよけるゲーム。あたると死んでしまいます」。

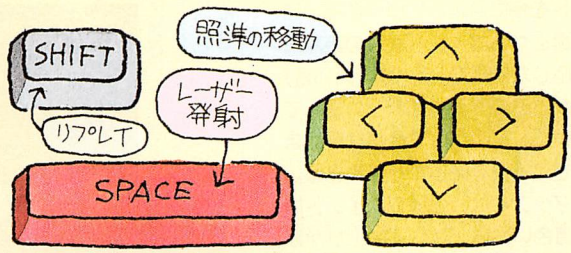


ずんずんと敵地奥深くに進入していく(つもり)。敵の重要基地は見つけしだい破壊する(つもり)。ほんとうはただ障害物をよけていくだけなんだけど

ぐんぐん迫るワイアフレームの敵をうちおとせ

ポケットファイアー

MSX2/2+VRAM64K　　BY 木村栄一



※プログラム行20の「ST＝0」を「ST＝1」に変えるとジョイスティックでも遊べます。

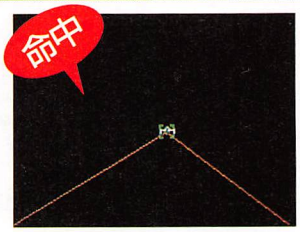
3画面

リストは61ページ

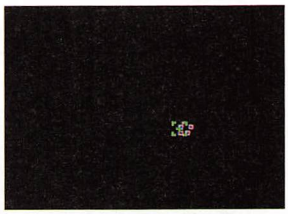
画面の奥のほうからスターウォーズに出てくるような敵機がワイアフレーム3Dでぐんぐん迫ってくる。照準を必死に動かして、とらえたらシュバッ！うまくあたると粉々に砕けちった敵機の残骸がしつこく3Dで流れ去っていく。

1ステージあたり30発のレーザーを使って、5つのステージをクリアしていくのが目的。各ステージごとのノルマは10機の敵機を破壊すること。ノルマ達成まえにレーザーを使ってしまうとゲームオーバーなのでむだ使いしないように。残り少なくなるとレーザーの色は黄色からピンクに変わる。でも、敵機は攻撃してこないし、むりだと思ったら見逃してもかまわない。

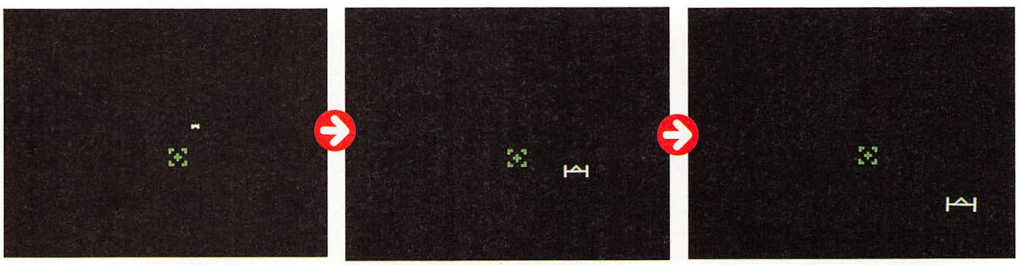
ステージが進むたびに敵機の迫ってくるスピードが速くなり、どんどんむずかしくなっていく。ステージ5をクリアすると、「むてき　の　ファイター／／／」とたたえられ、ゲームエンド。



照準をあわせて残り少ないレーザーを発射。あたった！



いくつかのピンクの四角は残骸。これも迫ってくる

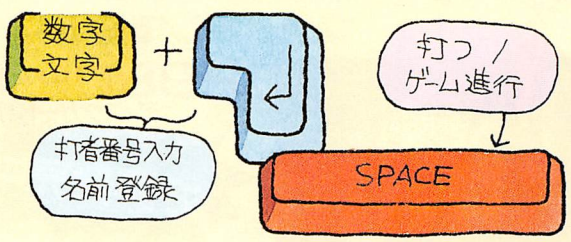


ステージ1で向こう側からぐんぐんぐんと迫ってくる敵機。ステージが進むと、迫り方はもっと大胆になる。

28人のとばし屋が一堂に会してホームラン競争

とばし屋コンテスト

MSX MSX2/2+RAM8K　BY マイク＝ナイソン



5画面

リストは62ページ

ホームランコンテストの1人遊びゲーム。

RUNすると、28人のとばし屋たちの一覧表が表示される。ほぼ実在の有名選手がならんでいるが、「ばら」「ひごの」などのどういうわけか名前をいじってある選手もいる。きらいなんだろうか。

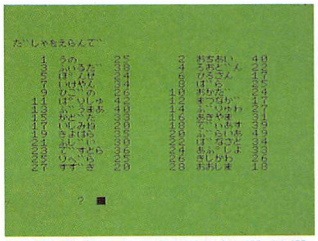
一覧表は、選手番号と選手名とホームラン数で構成されていて、プレイヤーはまず選手番号を入力して好きな選手を選ぶ。

するとバッティング画面になり、投手がものもいわずにボールを投げてくるので、スコンとボールを打ち返す。

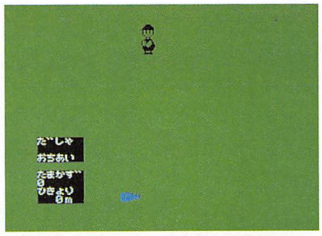
ミートしたタイミングとちょっとしたツキに応じて、その打球の飛距離が決まり、画面中央に表示される。左下の枠のなかは、打者の名前、投球数、それまでの合計飛距離が表示される。

投手が5球投げると1セット終了で、画面が切り換わって飛距離の合計が表示され、その成績がベスト10内に入っていれば名前登録モードになる。名前は5文字まで有効。

ベスト10をぜんぶ自分の名前で埋めるまでがんばってほしい。

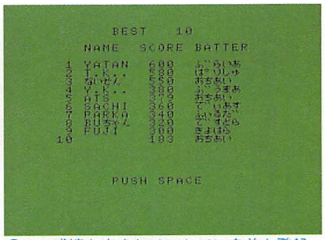


選手一覧表。ホームラン数の多い選手を選ぶか、好きな選手を選ぶかちょっと悩む



投手はタイミングを微妙に変えながらクイックモーションで投げてくる

バットにあたると打球が飛ぶ。あたりまえ。このあと飛距離を表示する

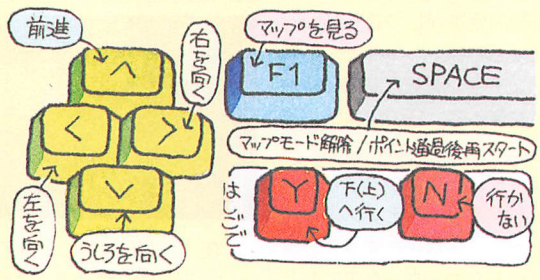


いい成績を出すとベスト10に名前を登録することができる

3層ダンジョンをさまようオリエンテーリング

ダンジョンオリエンテーリング

MSX2/2+ VRAM128K　　BY 編集部



5月号の『めいろげーむ』のうまいDRAW文の使い方に触発されて、BASICによるダンジョンRPGプログラムを編集部で作ってしまおうという企画がもちあがった。記事名は「ダンジョンRPGの過程」としたが、その第1回目に作ったサンプルが、この『ダンジョンオリエンテーリング』。ゲームとしては拡張された『めいろげーむ』と思ってもらっていい。

地下1階はふつうの迷路、地下2階は格子廊(格子のように単調なためにかえって迷いやすい迷路)、地下3階は大小の広間のある迷路、とそれぞれの階に特徴を持たせ、はしごでつないで3層構造とした。

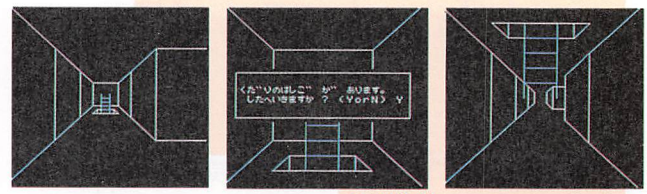
目的は5つの見えないポイントを順に通過していくこと。目標となるポイントからの距離に応じた効果音(近いほど高い音)が出るのでそれを頼りに進んでいく。F1キーで最初は5回までマップを見ることができる。マップでは、目標のポイントは黄色い四角、はしごは上りが赤、下りが青い四角で表示される。ポイントを通過するたびにマップを見られる残り回数が5回ずつ増えていく。ただ、マップを見ないで遊ぶほうが楽しい。

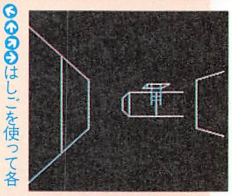
最初は21×21×3層のダンジョンではじまり、5つのポイントを通過すると、27×27×3層、それも5つのポイントを通過すると33×33×3層まで大きくなり、以後はそのままの大きさが続く。ようするにステージクリアの要領だ。

さて、次はどうなるか。

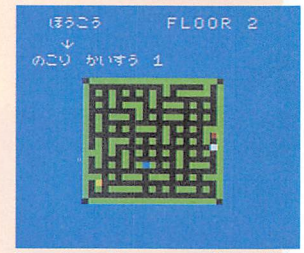
5画面

リストは66ページ





↑↓→はしごを使って各階を移動する。右は地下3階の広間のあるダンジョン。表示のちがいに注目



↑F1キーで見られるマップ(地下2階)。黄色が通過すべきポイント、赤が上り、青が下りのはしご。白が現在の自分の位置

MSXプログラムコレクション50本

ファンダムライブラリー⑦

5月29日発売 定価880円(税込)

発行:徳間書店インターメディア　発売:徳間書店

1989年11月号～90年4月号にファンダムで掲載されたプログラムのなかから50本を選び、1冊にまとめた、もうおなじみのファンダムライブラリー第7弾。

最近ますます高度になってきたAVフォーラム半年ぶんのほか、90年2月号に掲載された「はじめてのファンダム総集編」と「ED ファンダムスペシャル・マシン語へのいざない」も再掲。評判のよかったFM音源プログラムを集めた「FM音楽館オリジナルセレクト」もついています。

ディスク版も同時発売

予価4,800円(税別)　販売:徳間コミュニケーションズ

上の本に掲載されている50本のゲームプログラムを1枚のディスクにまとめた同タイトルのソフトも同時発売。もちろん、ちゃんとリストも見られるので改造も自由にできます。

ファミマガDisk 第1弾

麻雀パイパズルゲーム

香港 HONG KONG ホンコン

ファンダムのゲームがファミコンで登場!

2980円(税別)
ディスクカード(片面)

好評発売中

大人気受け付け中

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

通信販売もやってるよ!(限定5,000本)

近所でなかなか「香港」が手に入りにくいという場合には、通信販売がおすすめ。とにかく多くの人にこのゲームを楽しんでもらいたいという気持ちで通信販売しちゃいます。発送には2週間ぐらいかかりますが、限定の数を越えてしまった場合、買えないこともあるのでお早めに。

現金書留でのみ受け付け　送料、税込で3100円

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM営業企画室「香港通販」係

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

18

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑤係

キミもプログラムが作れるようになる！

パソコン MSX対応 講座 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

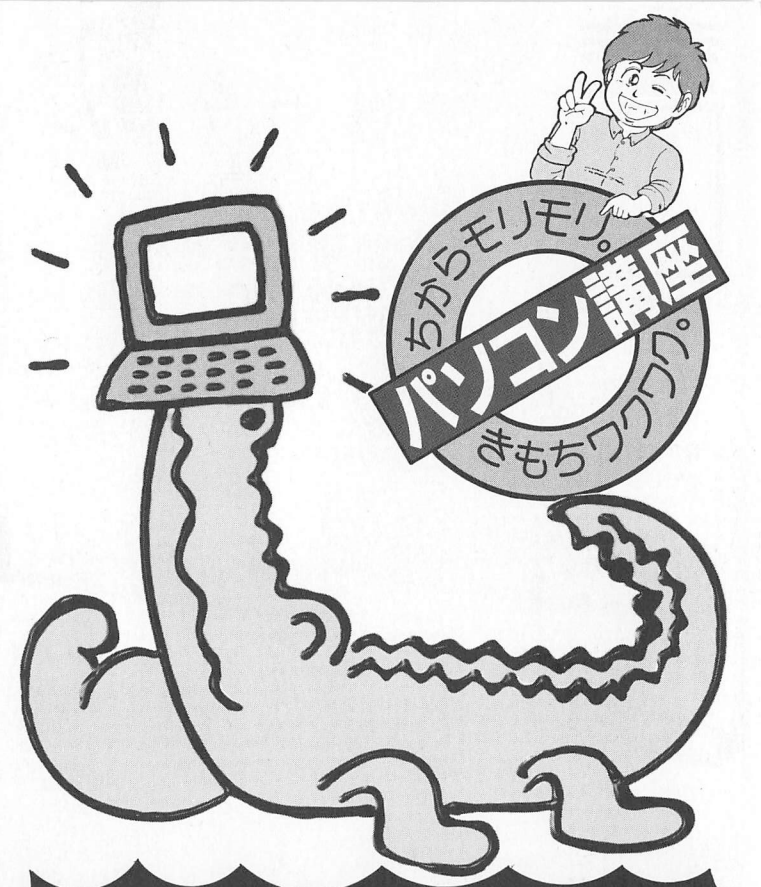
⬇必要なことを書いたらスグ出してください！

住所	□□□-□□ MSX・FAN⑤係 都道府県　市区郡 （　様方）			
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号　市内番号　番号 （　）	
		年齢	歳	性別 男 1・女 2

このハガキを今すぐポストへ！

RE M819SAØ5Ø8

（キリトリ線）



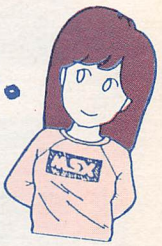
このハガキをポストへ！

オモシロ 役立つ資料を無料であげるよ。

（キリトリ線）

ガルルルッ GARRRR…

パフパフッ PUFPUF…



300種類のプログラムが身につくぞッ。

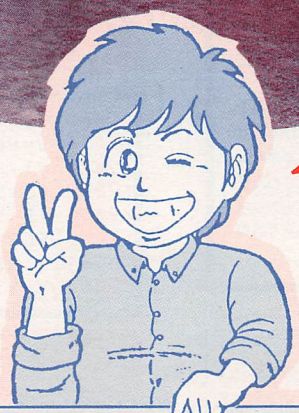
ガルルルッ……

暗号の作成・解読やコンピュータ占い、スポーツの勝敗予想などのゲームが、うんと楽しめてガルルルッだぜッ、と。

パフパフッ……

ベーシック言語はばっちり学べるし、グラフィックスは自由に描けるしで、文句なくパフパフッ!ものだよッ、と。

ターボパワーのパソコン講座で、友だちに差をつけろ!!



短期間でベーシック自由自在。キミも明日からパソコン博士。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会 〒169東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎03(200)5713

すぐ書け、よく書け、ハガキ出せ!

びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料 無料送呈!

左のハガキを今すぐポストへ!

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	くさとりアルバイト おNEW	50
PROGRAM	TAL-GUN	51
PROGRAM	Fighting Plane-X	52
PROGRAM	ろみんくる棒倒し風味	53
PROGRAM	ANNOYANCE	54
PROGRAM	PYRAMID	55
PROGRAM	GRYB	56
PROGRAM	サテライトI	57
PROGRAM	くきぃ〜っ!	58
PROGRAM	おーたらいと	59
PROGRAM	バンダーバード	60
PROGRAM	ポケットファイアー	61
PROGRAM	とばし屋コンテスト	62
FORUM	ファンダムパーラー……48	AVフォーラム……68
SPECIAL	ダンジョンRPGの過程①……64	ちえ熱あっちゃん①……70
WONDER	EDファンダム&H08	47

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)

SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。

①1画面タイプ
1画面以内のプログラム

②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム

③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

①盗作、二重投稿厳禁

②テープかディスクで投稿する

③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
第11回季間奨励賞は7〜9月号に掲載された全RP部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品1本を選び、作者には奨励金として3万円をさしあげます。また、FP部門奨励賞では、4〜9月号に掲載されたFP部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品1本を選び、奨励金5万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは5月31日です。

ファンダムアンケート⑥ 応募券

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN↵

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
 ⇧    ⇧
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"↵
(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。

④GOTO9000↵
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060↵
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN↵

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムの質問は

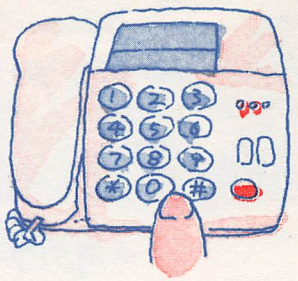
プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

EDF エクステンションダム

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H08 短縮ダイアル

長い番号でもワンタッチでかけられる短縮ダイアル。MSXにもそれがあったら……。あらせてしまいました。



プログラムを打ちこむのがめんどくさい。せめて短縮キーでもあれば。電話機だって短縮ダイアルがあるのに、もっと頭のいい(はずの)MSXにそういうものがないのはいけない。

MSXはキーワード(PRINTとかVPOKEなどの命令語)をぜんぶ知っているくせに、キーボードから1字1句打ちこんであげないとなにもしてくれない。せめて「I」と打ちこんだら、かってに「INPUT」に変換するくらいしたってよさそうなものだ。

そんなわけで、ふだん、仕事もせずにさぼっているSELECTキーに、むりやり短縮ダイアルサービスをしていただこうというのが、このプログラム。いつもより、ちょっと長めで、見かけも奇妙なプログラムになってしまいました。

■打ちこむときの注意

今回も、じっさいに動くマシン語プログラムをBASICテキストの入るアドレスの上に避難させるため、RUNすると自分自身を消してしまうおなじみの方式。打ちこんだらかならずセーブすること。RUNしたあとはふつうに別のプログラムを打ちこんだりできます。

行10〜40がマシン語のデータ。このデータは、アルファベットの大文字と小文字、数字と「?」、「@」の組み合わせになっている。RUNしてしばらくのあいだマシン語の書きこみなどをやっているけれど、データとなる文字列部分に入力ミスがあると、ミスのある文字列が何個目のどのデータかを表示して終わるので、そのあたりをしっかり見直すように。

```
10 DATA   DU0mqR4Vv,wB4663M0J,8nPz8nPzk,
8nPz8l3mx,?bPqtSLZ5,tSgVKE4NY,8fzE8K81p,
6G?vo24yZ,01YWiB0VY,QE4N8ZTFJ,8KQ16G9sw,
oG?QoR4VG,Tx01oE7hD,gC4FoU4NC,8bPq?nM0j,
sF5W0FbfN,8Q@x0EI0a,vP3V4HU07,6G@3zHv3w,
Ag@x8LjER,kk56CdE0M,0Bpy0?T8?,rLs3Jxpi0
20 DATA   1xpa20M4Q,jWU78l3uO,?rcM1rXyu,
12UETULpo,SCs3HkM0y,LJEfvPXlm,4ezRRk7Rn,
Rk39nPrEO,ky7FrG40n,k24Qx7sXG,dXn0rSLBl,
OUoU2wora,2gpe3GXvl,nME?rS4e3,yjByzVUUV,
aW6cz3LRl,TU2b84PRc,tGfQwyLBE,eEfBUkjVj,
8hnnrS7aJ,rzt1qDtNB,oDt?mDtFj,mBrZxGfQ5
30 DATA   wwpV9T7RI,sRN1rLQ2C,D4wVQXej7,
rLI5rLE6i,3GULjWAUB,z1XlrIM4g,rSL5?hnn0,
nK4ZkRrVG,4D@RTU5Dh,zUEk7hpyf,0cS7LlM05,
8FU06RppY,1xpo25YNG,Tjvz80QyU,1Bpr0RM4n,
Hxpi1RpaW,1UM04Es0f,rLs2lY4Gq,TWAH4ghzE,
?DVtdmUAo,3EEXTeQUt,tBpr0FWiz,rL038Es0z
40 DATA   1U04TWD@q,Tm0@rSLZF,nTwXsRrVC,
6CseyjDa3,TrTRQ0HRY,BU01rHE19,8OXwtQh6v,
?0gy8ArzR,8mfQwwqdG,2i4omE00c,0000000000,
0000000000
50 CLEAR 300,&HD000:DEFSTR G:DEFFND(G)=A
SC(G)-48+(G>"9")*5+(G>"Z")*6:DEFFNE(I)=F
ND(MID$(G,J-(J>2)+I,1)):DEFFNF=INT((FNE(
1)*64+FNE(2))/(2^((2-JMOD3)*2)))MOD 256
60 A=&HD000:FOR I=0 TO 80:READ G:FOR J=0
 TO 5:POKE A,FNF:A=A+1:NEXT:S=0:FOR J=0
TO 5:S=S+PEEK(A+J-6):NEXT:IF SMOD64=FND(
RIGHT$(G,1)) THEN NEXT ELSE PRINT I+1;"コ
メノ データ ";G;"' ニ エラー":BEEP:END
70 DEFUSR=&HD000:Z=USR(0)
```

■短縮ダイアルの使い方

アルファベット1文字を打ちこみ、つづいてSELECTキーを押す。すると、その文字ではじまる大文字のキーワードに変換してくれる。もう1回押すと、また別のキーワード、また押すとまた別の……。

使いこんでいくうちに、よく使うキーワードが早めに出てくるようになる。いわゆる学習機能というやつだ。ただし、プログラム上のかってな理由で、おなじキーワードが2回出てきたりもします。ごめんなさい。

※このプログラムはMSX2/2+でのみ動きます。また、行10の2行目6文字目は小文字のエルです。

ファンダムパーラー

今月のファンダムパーラーでは、最近、投稿のふえてきた1行プログラムのなかから4本と、編集部でノリにまかせて作った2本の計6本を、1行プログラム特集と題してやってみました。

今月の残念賞

今月はちょうど冬休みと春休みの谷間なためか、投稿作品の数は少なくさみしいものだった。

そんな状況なので、今月の選考会は10画面部門とFP部門は出品されず、1画面部門とN画面部門の作品だけでおこなわれることになった。

しかし、選考会に顔を見せた作品は、とくにズバ抜けたものはなかったものの、意外につぶぞろいではあった。

そんなわけで、今月の残念賞は1画面部門から2作品と、N画面部門から1作品を選んだ。3作品とも現状では採用できないものだが、どれもファンダム班での期待は高く、バージョンアップもしくはバグを直しての再投稿を望む。

来月のパーラーは、ふたたび第10回季間奨励賞の発表。

奨励賞といえば、最近では影をひそめてしまったFP部門だが、4月号からFP部門にも奨励賞が新設されているので、第1回受賞にふさわしい作品を期待している。

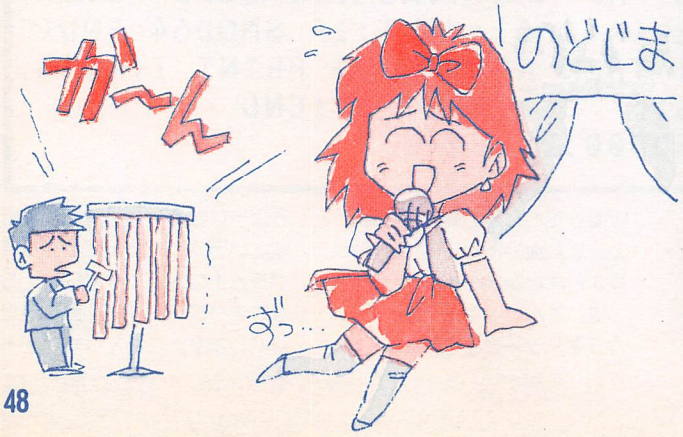
■ファンダムへの投稿上のアドバイス

ファンダムへのプログラムなどの投稿で、評価に影響するのが説明の内容。プログラムの解説がまるでなかったり、遊び方さえ書いていないものなど。

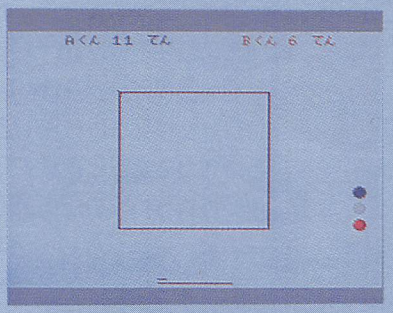
最低でも遊び方とプログラム名を明記しよう。遊び方の説明がないと、どんなプログラムかさえ伝わらないことがあり、これは評価に大きく影響する。

また、投稿作品に対する入念なチェックも必要。プログラムの基本的な設定や、ゴミ(意味のない部分)を取るなどの気配りをしてほしい。

投稿作品の集まり方には波があるので、冬休みと春休みのあいだなど、投稿の少ない時期を見はからって投稿すると採用される確率は高くなるだろう。

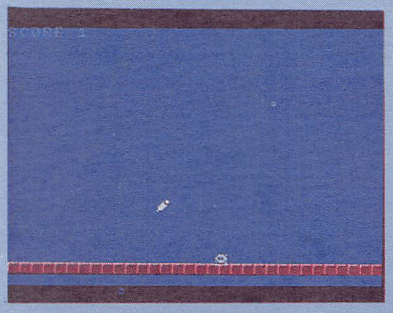


1画面：無題



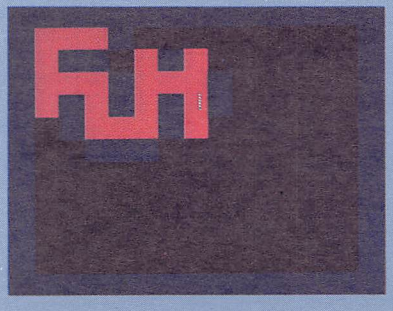
新潟・鈴木幹也(19歳)作品。2人対戦用ゲームとしてまあまあツボをついた作品で、四角が大きくなるにつれ、自然と正解の方向がわかりにくくなるというアイデアがよかった。しかし、ゲーム画面にもう少しくふうがほしいし、2人対戦に限られている点もイマイチ。

1画面：ふわふわ



山口・松浦富士男(26歳)作品。画面の上のほうから、ふわふわと羽が揺らぎながら落ちてくるので、慣性のばっちりきいた自機を動かして受けとめるゲーム。画面はきれいだが、自機の慣性がきつすぎてゲームになっていなかった。もう少し遊べるものにしてほしい。

N画面：暗黒迷路



山口・松浦富士男(26歳)作品。ドットをあやつり、暗黒に包まれた迷路の中をくぐりぬけるゲーム。ドットはカーソルの入力と同じ方向に進むので、いわゆる酔っぱらい方式ではない。おもしろそうだが、迷路の再表示のところにバグがあったためボツになった。

1行プログラム特集

ちょうど3の倍数になっている月は1行プログラムの特集でもしようかな……と思い、ついやってしまった担当ですが、それを記念してかどうかわからないけど、ファンダムのボスATSと、元副編のNOPから1行プログラムを受け取った。2作品とも1行プログラムとしての完成度はかなり高く、短いプログラムの可能性を見せてくれている。

■『ひらめき』の遊び方

5月号のBASICピクニック(31ページ)に掲載したサンプルを1行でゲーム化したものだ。

遊び方は、走らせるとカーソルのどれかがひらめくので、よっく見てひらめいたところの番号を入力しよう。全10問のうち何問正解できたかが得点になる。リプレイはSTOPキーでおこなう。

3行目から4行目にかけてある「■」のかたまりはカーソルキャラクタ10個ぶん。入力方法は『JUMPBALL』参照。

■『NOPテロッパ』の遊び方

RUNしたあと、表示したいメッセージを入力すると、そのメッセージをモチーフにしたデモを見せてくれる。WIDTH文に変数を使ったかんたんなものだが、ちょっと不思議な感覚のプログラム。

ひらめき by ATS

```
1 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:DEFSTRA-E:E=CHR
$(27):SETBEEP3,3:FORG=0TO9:B=CHR$(48+RND
(-TIME)*10):PRINTE"Y)00123456789"E"Y*0■
■■■■■■■"E"Y*"B"A"E"D"E"y5";:A=INPUT$(1)
:PRINTE"y4"A;E"D";:BEEP:PRINTE"x4";:BEEP
:PRINTE"x5";:BEEP:S=S-(B=A):NEXT:PRINTS:
POKE-869,1:RUN
```

NOPテロッパ by NOP

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:INPUTA$:FO
RK=0TO1:J=ATN(1)^ATN(1):FORI=2TO32:WIDTH
I:PRINTA$:FORJ=0TO10:NEXT:NEXT:FORI=31TO
1STEP-1:WIDTHI:PRINTA$;:FORJ=0TO10:NEXT:
NEXT:K=0:NEXT
```

1行 ひとふでがき

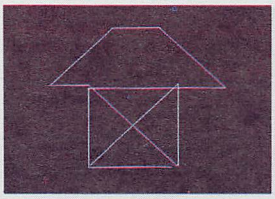
長野・宮川両久保

その名のとおり、ひとふでがきの1行プログラム。まあ、1行グラフィックツールというところ。

操作方法はいたってかんたんで、カーソルキーの入力に応じて、黒い画面に白い線を引くというもの。

また、画面に描いた絵が気に入らなければ、すかさずリターンキーを押そう。もとのまっ黒け〜の画面にもどる。

なにも線を引いていないとき、どこから線が引かれるのかわからないので、「ここから線を引きたい」という場所まで線を引き、そこでリターンキーを押せば、次はそこから描きはじめる。



この作品では、スティック入力とDRAW文データを対応させた処理が光っている。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,0,0:FORI=1TO8:REA
DA$(I):NEXT:FORI=0TO1:I$=INKEY$:DRAWA$(S
TICK(0)):IFI$=CHR$(13)THENRUNELSEI=I-1:N
EXT:DATA U,E,R,F,D,G,L,H
```

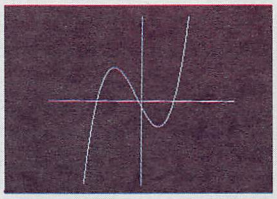
1行 関数MAKER

東京・斎尾裕史

はやくも1行プログラムの常連になろうとしている斎尾くんだが、この1行プログラムは、3次関数のグラフを描くものだ。

プログラムを走らせると「?」が表示されるので、このとき0より大きい数値を入力すると原点付近の拡大グラフ、0以下なら通常グラフになります。あとは見ているだけ。リプレイはSTOPキーで。

アミのかかった部分の式を変えれば、その式に応じたグラフになるので、いろいろ試してみよう。



```
1 INPUTA:S=1-(A<1)*9:COLOR11,0,0:SCREEN5
:DRAW"BM127,6D199BE99L199":FORI=1E-09TO2
59:X=(I-128)/S:Y=X^3/8+X^2/4-X*2-1:Y=Y*S
:IFI>255THENBEEP:POKE-869,1ELSEIFABS(Y)<
106THENLINE-(I,106-Y),C,,OR:C=15:SOUND8,
11:SOUND0,128-Y:NEXTELSEC=0:NEXT
```

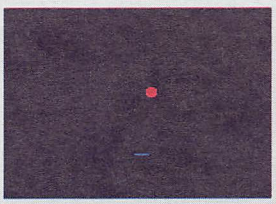
1行 JUMPBALL

茨城・星茂

RUNするといきなりボールが落ちてくるので、スペースキーでパッドを動かしてはじきかえす。スペースキーを押しているとパッドは右に、はなすと左に移動する仕組み。失敗するとプログラムが終了するのでリプレイしたいときはRUN。

このゲームは、感覚的には「ケン玉」だ。ゲームになれるまではおもしろくないが、シンプルでけっこう楽しめる。もっとも、担当も最初はすぐゲームオーバーになるのでボツにしようと思っていたんだけれど。

どうしてもうまくいかない人は、リストのアミのかかった部分を「8−4」に変えるといいだろう。



ちなみにリストにある「■」はKEY1,CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこもう。

```
1 SCREEN1,1:COLOR,1,1:X=99:SPRITE$(0)="<
~~~~<":SPRITE$(1)="■":FORI=0TO1:Y=60:A=1
2:FORT=0TO12:PUTSPRITE0,(99,Y),8,0:A=A-T
*.8:Y=Y-A:PUTSPRITE1,(X,155),2,1:X=X-STR
IG(0)*10-5:NEXT:IF(X>81)*(X<117)THENPLAY
"SM999L906B":S=S+1:I=0:NEXTELSEPRINTS:PL
AY"SM9999L905C
```

1行 LINEBATTLE

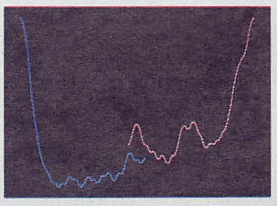
東京・斎尾裕史

このプログラムは2人対戦専用のよっぱらいゲームだ。

プレイヤー1が水色の線で操作は上昇のスペースキーのみ。プレイヤー2は赤線をジョイスティックのトリガーAで操作する。

おたがい自動的に中央に向かってへろへろ進んできて、どちらかが画面の上下から出るか、相手の線にぶつかると勝負がつく。

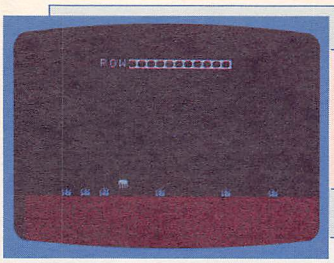
しかし、画面がまっ黒なので、上下から出た場合にどちらが勝ったかわかりにくい。じっさいにプレイするときは、



COLOR15,0,0
の部分を、
COLOR15,1,2
に変えると境界がわかり、勝負の判定が楽になるだろう。

```
1 COLOR15,0,0:DIMH(255):SCREEN5:FORI=0TO
255:FORP=0TO1:D(P)=D(P)+1+STRIG(P)*2:Y=Y
(P)+D(P):X=I+P*(255-I-I):T=T+(I=128)*(Y(
0)>Y(1))/2:LINE(X,Y(P))-(X,Y),7+P:IF(Y<H
(X))-(P=T)ANDI>127ORY>211ORY<0THENPLAY"S
0M999907C1":POKE-869,1:RUNELSEH(X)=Y:Y(P
)=Y:NEXTP,I
```

【ファンダムパーラーへの投稿について】 ファンダムパーラーでは、①プログラムでの質問、②掲載プログラムの改造法や裏技、感想など、③ファンダム仲間へのメッセージ、④プログラムやMSXに関して最近発見したこと、⑤1行プログラム、⑥自慢したいプログラミングテクニック、そのほか自由なテーマでおたよりを募集しています。おたよりを採用した場合は、Mファン特製テレカをさしあげます(ただし、①の「質問」は除く)。おたよりは、ハガキまたは封書で、プログラム投稿とおなじあて先(46ページ参照)の「ファンダムパーラー」係まで。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY いおくん

くさとりアルバイト おNEW（ニュー）

遊び方は37ページにあります

注意 行1にある「■」、「回」、「A」は、あらかじめKEY1，CHR$(255)：KEY2，CHR$(144)：KEY3，CHR$(160)を実行し、それぞれF1、F2、F3キーで打ちこんでください(ただしF2、F3キーで打ちこんだものは画面表示されません)。

```
1 SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,0:D
EFINTA-Z:FORI=0TO31:VPOKE832+(I¥8)*64+IM
OD8,ASC(MID$("■まカeQ$♠ るよらチ回Q♠チ ○ Bぃ!♣$■ま
カeQ$♠ ",I+1)):VPOKE8205+I¥8,2+2^(I¥8):NE
XT:INPUTL:L=L+25:SPRITE$(0)="~■ソ2UUT
2 INTERVALOFF:CLS:E$=CHR$(27)+"Y":P=99:X
=17:T=0:K=0:O=9:PRINTE$"0 "STRING$(192,1
20):ONINTERVAL=5400GOSUB6:INTERVALON
3 S=STICK(0):X=X-(S=3)-S¥7AND31:G=-STRIG
(0):P=P-(P<99)-SGN(S):PUTSPRITE0,(X*8,11
2+G*8):V=VPEEK(6624+X):PRINTE$" (POW"STR
ING$(P¥8,133)SPC(6):IFP<8THENO=5:GOTO6
4 P=P-G*2:IFG*V>32THEN5ELSES=RND(1)*(L+3
):G=RND(1)*26+6627:IFVPEEK(G)=32+RND(1)*
4¥1THENVPOKEG,104+(S¥L-(S>L)*2)*8:K=K-(S
<L):IFK>11THENO=1:CLS:GOTO6ELSE3ELSE3
5 PLAY"SM600T255L9":IFV=112THENPLAY"M999
901C1":P=P¥2:T=T+K:VDP(7)=8:K=0:PRINTE$"
/ "SPC(32):VDP(7)=0:GOTO3ELSEVPOKE6624+X
,32:IFV=104THENPLAY"O5EC":T=T+1:K=K-1:P=
P-1:GOTO3ELSEPLAY"O6CEG":P=99:GOTO3
6 T=T*-(O>1)*10:H=H+(H<T)*(H-T):PRINTE$"
,)うりあけ〝MAX:"H;E$"(-"MID$("クビ〝!ハ〝テたおしまい",
O,4)E$"*)アルハ〝イトりょう:"T:POKE-869,1:GOTO2
```

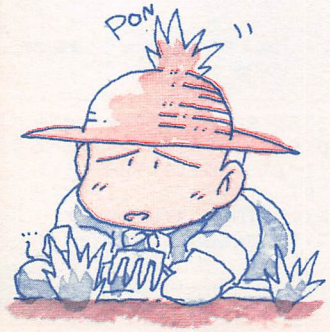
変数の意味

スプライト座標

X……手のX座標⇨×8して使用／パターン名称テーブルのアドレス増分としても使用

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る



G……トリガー入力用／キャラクタ表示の位置指定

H……ハイスコア

I……ループ用

K……草のはえている数

L……レベル⇨レベルを大きくすると草以外のキャラクタが出にくくなる。草、爆弾、ゴールド草などのキャラクタ出現時の判定基準に用いられる

O……ゲームオーバータイプ⇨1＝草のはえすぎでクビ、5＝パワーがなくなってバテる、9＝一定時間働いてクリアする

P……パワー

S……スティック入力用／出現するキャラクタの選択に用いられる数値の決定用

T……スコア

V……手の座標上にあるキャラクタのキャラクタコード検知に使用

プログラマからひとこと

3度目の正直

【いおくん】しかし皮肉なもんです。1度目は、草と爆弾しかありませんでしたが、わっかまにあよりも気に入っていたのに。このプログラムですが、(S>6)をS¥7にしたり、かなりヘンな方法で圧縮しています。おひとついかがでせう。

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●キャラクタ色指定●レベル入力●スプライトパターン定義

2 アルバイト開始

●一定間隔での割りこみ禁止●画面消去●E$にCHR$(27)+"Y"を入れる⇨座標指定のエスケープシーケンス用●変数初期設定●地面表示●一定間隔での割りこみ先指定、開始

3 草取り

●スティック入力●手の移動計算●トリガー入力●パワー増減計算●手の表示●手の座標上にあるキャラクタのキャラクタコードを検知する●パワーの増減にともなってパワーゲージを表示する●パワー切れのときのゲーム終了判定⇨ゲームオーバータイプの設定／行6へ飛ぶ

4 草がはえてくる

●パワー減少●手がなにかを取ったか⇨(取っていれば)行5へ飛ぶ／(取ってなければ)草、爆弾、ゴールド草のどのキャラクタを出現させるかの判定に用いられる変数Sを決定●キャラクタ表示の位置決定⇨パターン名称テーブルのアドレスをGに設定●先の指定された位置が空白かどうかの判定⇨指定位置が空白だとしてもキャラクタの出現する確率は4分の1●出現するキャラクタの決定、表示⇨まえに決定した変数Sをレベル数Lと組みあわせて出現するキャラクタを決定してる●判定の結果、草が出現したら草のはえている数を増やす●草が増えすぎたときのゲーム終了判定⇨ゲームオーバータイプの設定／画面消去／行6へとぶ

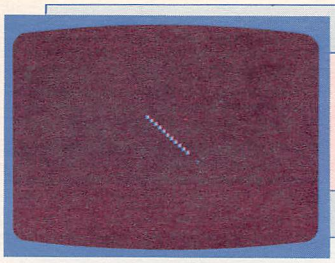
5 爆弾を使って高収入？

●効果音●爆弾を取ったかの判定⇨(爆弾を取ったとき)効果音／パワー減少／スコア加算／爆破画面表示⇨周辺色をカラーコード8(赤)にする／地面の上にあるものをすべて消去し、草のはえている数を0にする／通常画面にもどす⇨周辺色をカラーコード0(透明)にする／行3へ飛ぶ●(爆弾以外のものを取ったとき)取ったものを消す●草を取ったか⇨(草を取ったとき)効果音／スコア加算／草のはえている数減少／パワー減少／行3へ飛ぶ●(取ったものが草や爆弾でないとき、つまりゴールド草のとき)効果音●パワー全快●行3へ飛ぶ

6 アルバイト終わり

●草がはえすぎてクビ以外のスコア計算(クビのときはもちろん収入はありません)●ハイスコア計算●各ゲームオーバータイプに応じたゲーム終了メッセージ表示●リプレイ

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート4月号 結果発表①〉4月号のファンダムアンケートの集計結果です。今回は1画面部門の「8192階建ての塔」が健闘。1位の「SNAKER」は古典的なブロックくずしとヘビゲームの理想的合体が高得点の原因でしょうか。順位は以下のとおりです。
〈1位〉SNAKER〈2位〉8192階建ての塔〈3位〉BALLING〈4位〉キーボードシステムV2〈5位〉恐怖天井男



MSX MSX2/2+ RAM8K BY いおくん

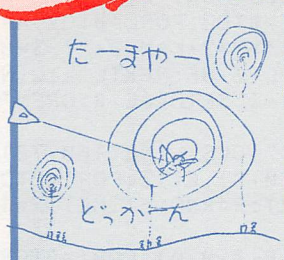
TAL-GUN（タル ガン）

遊び方は38ページにあります

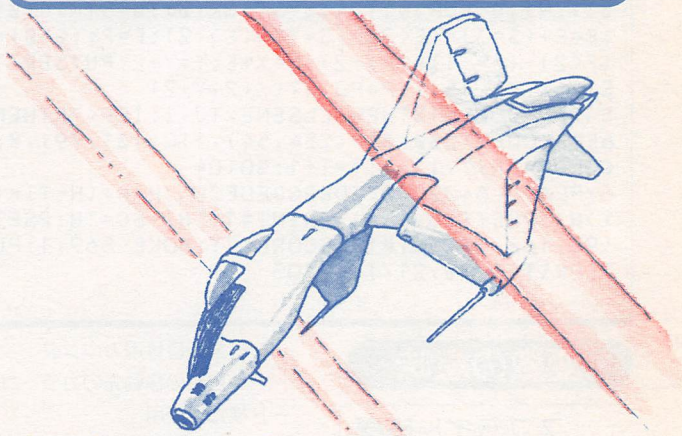
```
1 COLOR15,0,0:SCREEN3,0:DEFINTA-Z:FORI=0
TO31:VPOKE14336+(I¥4)*8+IMOD4,VAL("&H"+M
ID$("44AE1EA6CBC06AE17522657803D38756",I
+1,1))*16:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:BEEP
2 FORI=0TO7:READQ(I),W(I):NEXT:FORI=0TO1
:READX(I),Y(I),M(I):NEXT:SOUND7,0
3 P=1-P:S=STICK(P):M(P)=M(P)-S¥6-(S<5AND
S>1)AND15:S(P)=S(P)+(S(P)>4)-(S(P)<10AND
STRIG(P))*2:M=M(P)¥2:X(P)=X(P)+Q(M)*S(P)
:Y(P)=Y(P)+W(M)*S(P)
4 X=X(P):Y=Y(P):PUTSPRITEP,(X,Y-1),7+P,M
:IFX<0ORY<0ORX>252ORY>189THENS=P:GOTO7
5 IF(PEEK(-1045)AND1)=-PORSTRIG(3)*PTHEN
X=X+Q(M)*10:Y=Y+W(M)*10ELSE3:DATA0,-1
6 S=1-P:SOUND6,10:PLAY"T255V15O1C64":LIN
E(X,Y)-STEP(Q(M)*40,W(M)*40):IFPOINT(X(S
),Y(S))ORPOINT(X(S)+3,Y(S)+3)THENPLAY"O1
C1"ELSELINE-(X,Y),0:GOTO3
7 FORI=0TO13:READX:SOUNDI,X:CIRCLE(X(S),
Y(S)),I,RND(1)*16:NEXT:DRAW"BM0,0":PRINT
#1,2-S"P WIN":POKE-869,1:RUN:DATA1,-1
8 DATA1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,50,90,
0,200,100,0,,6,,9,,8,10,,16,16,16,,99,9
```

プログラマからひとこと

ミサイルロックはかかりません



【いおくん】このゲームはTOP-GUNを意識して作ったものですが、ミサイルロックはかかりません。そのため、ケツにくらいついてもうちおとせる保証はありません。しかし、連射ができるうえ、とっても速い（ミサイルというよりは、レーザーみたいだと思う）。画面のハジがわからないといふ方は、行2のうしろにLINE(0,0)-(255,191),2,Bを入れてください。どうです、わかりやすいでせう。しかし、このカベはミサイルで破壊でき、バグのもとになります。では。



変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤー機の座標⇨nはプレイヤー番号：0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2（以下とくにことわりのない場合は同様）

X……X(n)の省略用／PSGデータ読みこみ

Y……Y(n)の省略用

Q(n)、W(n)……X、Y方向の移動増分⇨nは各プレイヤー機の向きを表す

※X、Y、Q(n)、W(n)はレーザー表示のグラフィック座標にも使用

その他の変数

P……現在処理中のプレイヤー番号

I……ループ用

M(n)……各プレイヤー機の方向用カウンタ

M……各プレイヤー機の方向

S……スティック入力用／現在処理中のプレイヤーの敵の番号

S(n)……各プレイヤー機スピード

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●グラフィック画面オープン⇨グラフィック画面に文字を表示する準備●効果音

2 データ読みこみ

●移動増分読みこみ●各プレイヤー機初期データ読みこみ●PSG設定⇨全チャンネルのノイズ、トーンをオンにする

3 移動計算

●ゲームループ開始⇨プレイヤー番号の切り換え●スティック入力●現プレイヤー機の方向カウンタ計算⇨STICK関数が2～4のとき向きの変数を＋1（右へ）、6～8のとき－1（左へ）●現プレイヤー機のスピード計算●移動方向決定●現プレイヤー機移動計算

4 移動

●変数代入⇨文字数省略のため●現プレイヤー機表示●画面から出たかどうかの判定⇨出ていたら行7へ

5 レーザー発射

●ショット判定⇨現プレイヤーのショットボタン（プレイヤー1ならSHIFTキー、プレイヤー2ならBボタン）が押されているかどうか、押されていればレーザー座標計算、いなければ行3へ※プレイヤー1のSHIFTキーはキーマトリクスを利用して判定、アドレス－1045は&HFBEBとおなじ●移動増分データの一部（行2で読みこみ）

6 レーザー命中？

●敵のプレイヤー番号設定●効果音●レーザー表示⇨レーザーの向きとプレイヤー機の向きはおなじなのでQ(n)、W(n)を流用●命中判定⇨命中していたら効果音／してなければレーザーを消し行3に飛ぶ

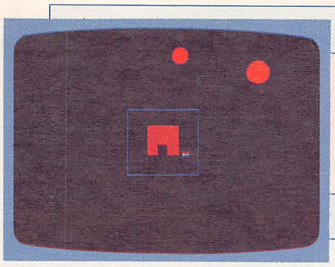
7 ゲームオーバー

●爆発表示および効果音●勝者表示●リプレイ⇨STOPキー入力待ち●移動増分データの一部（行2で読みこみ）

8 データ

●移動増分データの残り（行2で読みこみ）●各プレイヤー機初期データ（行2で読みこみ）●PSGデータ（行7で読みこみ）

〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート4月号 結果発表②〉つづいて「MSX・FAN特製テレホンカード」の当選者10名の発表です。当選者は、〈北海道〉藤浦康也〈青森県〉梅田論史〈秋田県〉佐藤吉記〈静岡県〉杉山亜由美〈長野県〉長瀬哲規〈岐阜県〉安部公平〈大阪府〉近藤正幸〈香川県〉久留島克昌・田村節雄〈福岡県〉小松慶隆（敬称略）。以上のみなさんおめでとうございます。



MSX2/2+ VRAM64K BY AX

Fighting Plane-X
ファイティング プレーン エックス

遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN5,0:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SPRITE
$(1)="リ リ":SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO2
2 FORJ=0TO2:M=M+2:FORK=0TO2:FORL=0TO2:A=
I*66:B=J*66:LINE(A+27-3*M¥2+K*M,B+27-3*M
¥2+L*M)-STEP(M,M),K*3+L+2,BF:NEXTL,K:C(N
)=A:D(N)=B:N=N+1:NEXTJ,I:SETPAGE,0:OPEN"
GRP:"AS#1
3 PLAY"O4L16EDFDFDCDFD":CLS:LINE(100,78)
-(156,134),12,B:PAINT(0,0),0,12:FORI=2TO
10:COLOR=(I,7,1,2):NEXT:R=RND(-TIME):X=1
25:Y=104:T=0:E=0:F=0
4 R=RND(1)*9+2:COLOR=(R,0,0,0):FORI=0TO8
:COPY(C(I),D(I))-(C(I)+54,D(I)+54),1TO(1
01,79),0:FORJ=1TO4:S=STICK(0):G=STRIG(0)
:E=E+(S=3)*(E<2)-(S=7)*(E>-2):F=F+(G=0)*
(F<2)-(G=-1)*(F>-2):X=X+E:Y=Y+F:PUTSPRIT
E1,(X,Y),15,1:P=POINT(X+2,Y+2)
5 IFP=0ORP=12THEN6ELSENEXTJ,I:IFP<>RTHEN
6ELSECOPY(200,0)-(254,54),1TO(101,79),0:
COLOR=(R,7,1,2):T=T+1:GOTO4
6 PLAY"L64O2CCCFEDEGGGEDECC":H=H+(H-T)*(
T>H):PSET(98,150):PRINT#1,"HI-SC="H:PSET
(98,160):PRINT#1,"SCORE="T:POKE-869,1:PU
TSPRITE1,(0,217):GOTO3
```

プログラマからひとこと

決心

【AX】誕生日の次の日のことだった。家に帰るとテレビの上に灰色の封筒がのっていた。その瞬間、これからファンダムに送り続けることを決心した。1988年11月号のファンダム通信スペシャルに一度のっただけで採用ははじめてだ。タイトルのXは、自機の形がXになっているのでそうした。コツは左右に移動したとき、自機を止めることだ。ちなみにわたしはソフトを1本も持っていない。かわいそうだと思う人はめぐんでください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標
E、F……自機の座標増分

その他の変数

A、B……9パターンの壁の転送元の座標
C(n)、D(n)……転送元の座標を保存し9パターンの壁をひとつずつ、連続して転送・表示するのに使用⇨nは各パターンの壁の座標の区別に使用
G……トリガー入力用
H……ハイスコア
I、J……ページ1に壁を縦3横3に並べて表示するためのループに使用／Iは汎用
K、L……壁を構成する四角形を縦3横3に並べて表示させるループに使用
M……壁を構成する四角形の大きさ
N……壁の番号用カウンタ
P……自機の移動先のカラーコード検知に使用
R……乱数初期化用／9色9枚の四角形のうち、あなにする四角形のカラーコード指定に使用
S……スティック入力用
T……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●アクティブページをページ1に指定●画面消去●壁を横に並べて表示させるためのループ開始

2 9パターンの壁を作成

●壁を縦に並べて表示させるためのループ開始●壁を構成する四角形の大きさの計算●四角形を縦に並べて表示させるためのループ開始●四角形を横に並べて表示させるためのループ開始●コピー命令による壁の転送元の座標設定●壁の作成(ページ1に表示されているので見えない)⇨壁は同一で色のちがう9枚の四角形を縦3横3に並べて構成されており、壁が迫ってくる表現に用いられる9パターンの壁を作成する●作成のためのループくりかえし、終了●転送元の座標保存処理●壁作成のためのループくりかえし、終了●アクティブページをページ0にする●グラフィック画面のオープン⇨グラフィック画面に文字を書きこむ準備

3 ゲーム画面作成

●効果音●画面消去●緑色の枠を描き、枠の外を透明色で塗りつぶす(ゲーム画面作成)⇨周辺色が黒色なので透明色は黒色になる。あなの設定もおなじ●9色の四角形で構成されている壁を赤色にする●乱数初期化●変数初期設定

4 ファイティング!

●あなの位置を決定し、あなの作成⇨壁を構成する9枚9色の四角形のなかから1つを黒に変え、あなにする。これをパレット切り換えと呼ぶ●ページ1から9パターンの壁を転送するループ開始●ページ1の小さい壁から順にページ0に転送・表示●操作受けつけループ開始●スティック入力●トリガー入力●自機の座標増分計算●自機座標計算●自機表示●自機移動先のカラーコード検知

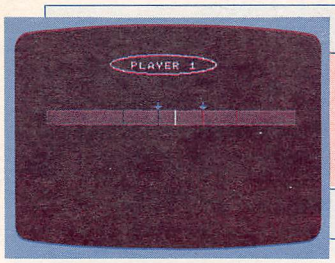
5 クラッシュ!

●ゲーム終了判定⇨枠にぶつかるか外に出たら行6へ飛ぶ／(そうでなければ)操作受けつけループと壁の転送ループのくりかえし、終了●壁との衝突判定⇨(衝突していれば)行6へ飛ぶ／(衝突していなければ)枠内を消去する⇨ページ1から壁が描かれてない部分を転送している●壁にあけたあなを消す⇨黒くした部分のパレットコードをもとの赤色にもどす●スコア加算●行4へ飛ぶ

6 ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア処理●スコア表示●リプレイ●スプライト消去●行3へ飛ぶ

〈いじわるファンクションコール①／4月号のフォロー〉4月号『SNAKER』は52ページと73ページでRAM容量の表記がくいちがっていました。73ページの「RAM16K」は誤りで52ページの「RAM32K」が正しいRAM容量です。RAM16Kの方、ごめんなさい。また行210の2行目の先頭にある数字が1、53に見えますが、この点は印刷上のゴミです。そのまま153と打ちこんでください。



MSX2/2+ VRAM64K BY Romi

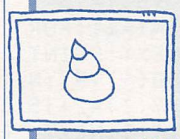
ろみんくる棒倒し風味

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:COLOR=(5,4,3,2):
SPRITE$(0)=STRING$(16,"♠"):SPRITE$(1)=ST
RING$(4,16)+CHR$(254)+"!8"+CHR$(16):OPEN
"GRP:"AS1:SOUND7,46:SOUND11,0:SOUND12,0:
LINE(10,80)-(245,95),5,BF:CIRCLE(120,32)
,50,,,,.2:M(0)=0:M(1)=235:A(0)=1:A(1)=-1
2 FORI=0TO1:X=I*235:PSET(90,30):PRINT#1,
"PLAYER"I+1:GOSUB5:PUTSPRITE1,(7+M(0),71
),7:PUTSPRITE2,(7+M(1),71),3,1:FORJ=0TO1
:J=-STRIG(I):NEXT:SOUND8,16:SOUND1,0:P=0
3 FORJ=0TO0:J=STRIG(I)-(P=116):P=P+1:SOU
ND0,P+50:SOUND13,8:NEXT:P#=P/20+1:SOUND8
,0:FORJ=0TO1:X=X+P#*A(I):P#=P#-.1:GOSUB5
:J=-(P#<=0):NEXT:LINE(X+10,80)-(X+10,95)
,4+I*2:IFSGN(M(I)-X)=A(1-I)ANDSGN(M(1-I)
-X)=A(I)THENM(I)=X:NEXT:GOTO2
4 V=VDP(19):COLOR9:PSET(70,30):PRINT#1,"
PLAYER"2-I"WON!!":FORI=0TO90:SOUND9,15-I
¥6:SOUND6,I:VDP(19)=VAND240ORRND(1)*16:N
EXT:VDP(19)=V:COLOR15:FORI=0TO1:I=STICK(
0)+STICK(1):NEXT:RUN
5 PUTSPRITE0,(X+10,79),15:RETURN
```

プログラマからひとこと

53番目にトンマなことば



【Romi】●チンプーRomiのよもやま話(第2回：チンプーの妙)世界中のことばを、トンマな順にならべかえていったら、おそらく53番目ぐらいに「チンプー」がくるだろう。チンプー、そのコケティッシュな響きのことばには、人の心を魅了してはなさないなにかがある。チンもおもしろいが、プーはもっとおもしろい。その2つの融合が生み出すのっぴきならないまでのみごとなハーモニーがチンプーにはある。ことばの不文律に照らしあわせたとき、チンとプーの役割が見えてくる。チンで電光石火のごとく突きあげ、プーでゆっくりと抜いてゆく。そこにはノスタルジーさえ感じられる。こうして考えてみると、いにしえのブータン人の研ぎすまされたセンスのよさにあらためて感心させられる。ちなみに、写真は3年まえのまだカタギだったころのです。ーたぶんつづくー

変数の意味

スプライト座標

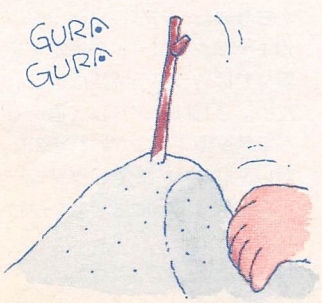
M(n)……矢印のX座標⇨Y座標は常に71で、表示には＋7して使用

X……メーターのX座標⇨＋10して表示／メーターの移動後にはグラフィック座標としても使用される

その他の変数

A(n)……メーターの移動方向

I……ループ用⇨プログラムのメインの部分ではプレイヤー番号として使用される



J……ループ用

P……パワーカウンタ

P#……メーターの飛距離カウンタ

V……画面位置補正の値の保存用

プログラム解説

1 初期設定

●前景色を15(白)、背景色と周辺色を0(黒)に設定●画面をグラフィックモード(SCREEN5)に、スプライトの大きさを16×16ドットの通常表示に設定●パレット番号5の色を茶色に設定●メーターのスプライトをパターン番号0に定義●矢印のスプライトをパターン番号1に定義●画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面に文字を表示させるための準備●PSGレジスタの設定⇨レジスタ7(ミキサー)でチャンネルAのトーンとチャンネルBのノイズをON状態に設定、レジスタ11、12(エンベロープの周期)をともに0に設定●ゲーム画面作成●矢印の座標設定●メーターの移動方向設定

2 矢印の表示

●各プレイヤーの処理を交互におこなうためのループ開始●メーターの初期X座標の設定●プレイヤーの番号表示●行5のメーターの表示サブを呼び出す●2つの矢印の表示●トリガー入力待ち処理●PSGレジスタ設定⇨レジスタ8(チャンネルAの音量)に16を設定しエンベロープ付きに指定、レジスタ1(チャンネルAの粗調整)を0に設定●パワーカウンタの初期化

3 メーターの移動

●パワーチャージのためのループ開始●トリガーの入力⇨パワーが一定量になるかトリガーの入力がなくなるとループを抜ける●パワーカウンタ増加●パワーチャージ時の効果音⇨PSGレジスタの0(チャンネルAの微調整)を変化させることでパワーのチャージ具合を表現●エンベロープパターンを8に設定●パワーチャージのためのループの終わり●メーターの飛距離カウンタ設定●効果音消去●メーター移動のためのループ開始●メーターの座標計算●飛距離カウンタ減算●行5を呼び出す●処理を終えるかの判定⇨飛距離カウンタが0以下になったらループを抜けるようにする●メーター移動のためのループの終わり●メーターの移動先にLINE文によりメーターの影を書きこむ●矢印のあいだにメーターが止まったかの判定(ゲームオーバー判定)⇨止まっていれば自分側の矢印の移動●行2のはじめのループの終わり●行2へ飛ぶ

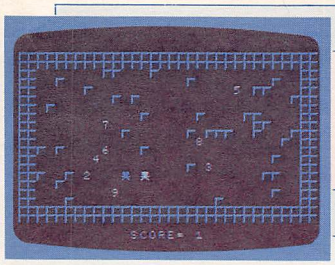
4 勝敗表示

●変数Vに画面位置補正の値を保存する●前景色を9(明るい赤)に設定●勝ったプレイヤーの表示●効果音⇨PSGレジスタ9(チャンネルBの音量)を少しずつ下げていき、レジスタ6(ノイズ周波数)を変化させる●画面を揺らす⇨画面位置補正のVDP(19)を変化させることで画面を揺らしている●画面の位置をもとにもどす●前景色を15(白)に設定●リプレイ(スティック入力)●RUN

5 メーター表示サブ

●メーターのスプライトを表示する●もとの処理にもどる

〈いじわるファンクションコール②／5月号のフォロー〉5月号53ページ『めいろげーむ』のプログラムリストの、行6の1行目のW＝2＊INT(L／4＊RND(1)～ のLの文字の左側にも、印刷上のゴミがあって読みにくくなっています。ご注意を。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY EMGVT-HALT9938.

ANNOYANCE（アノイアンス）

遊び方は39ページにあります

注　意　行2の「■」は、KEY1，CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

```
1 '●[MEIWAKU]● 1990 <E>EMGVT-HALT9938 ●
2 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR15,0,0:SPRITE$(0)="~~~<■<ﾁﾃ":FORI=0T
O7:VPOKE776+I,255+(I=1)+63*(I>1)+64*(I=7
):NEXT:VPOKE8204,116:V=1:W=1:X=15:Y=15
3 CLS:F=0:A$=STRING$(64,97):PRINTA$;:FOR
I=0TO15:PRINT"aa"SPC(28)"aa";:NEXT:PRINT
A$;:FORI=0TO50:VPOKE6204+510*RND(1),97:N
EXT:FORI=0TO8:X(I)=3+25*RND(1):Y(I)=2+15
*RND(1):LOCATEX(I)-1,Y(I):PRINT1+I:NEXT
4 S=STICK(0):A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
:C=6144+X+A+32*(Y+B):IFVPEEK(C)=97THEND=
6144+X+A+A+32*(Y+B+B):IFVPEEK(D)=32THENV
POKEC,32:VPOKED,97ELSEA=0:B=0
5 X=X+A:Y=Y+B:PUTSPRITE0,(8*X,8*Y-1),15,
0:E=EMOD5+1:IFE=1ORSTRIG(0)THENV=V+SGN(X
(F)-V):W=W+SGN(Y(F)-W):PUTSPRITE1,(8*V,8
*W-1),2,0:C=6144+32*W+V:IFVPEEK(C)=97GOT
O7ELSEIFV=X(F)ANDW=Y(F)THENF=F+1:P=P+F:V
POKE6144+32*W+V,32:IFF=9GOTO3
6 LOCATE12,21:PRINT"SCORE="P;:GOTO4
7 IFPEEK(&HFBEB)<>254GOTO7ELSERUN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分（スプライト面番号0、パターン番号0）の座標⇨8×X、8×Y－1して表示、また、VRAMアドレス（パターン名称テーブル）計算用にも使用。以下のスプライト座標も同様

A、B……自分の座標増分

V、W……緑くん（スプライト面番号1、パターン番号0）の座標

テキスト座標

X(n)、Y(n)……数字の座標⇨nは0～8で、それぞれ1～9の数字の座標に対応

C……自分の移動しようとする場所、または緑くんの移動した場所のVRAMアドレス（パターン名称テーブル）

D……ブロック（「a」）の移動先のVRAMアドレス

その他の変数

A$……2行ぶんのブロック⇨外枠表示用

E……緑くんのスピード調整用カウンタ

F……緑くんが次に向かう数字用⇨範囲は0～8で、それぞれ1～9の数字に対応

I……ループ用

P……スコア

S……スティック入力用

プログラム解説

1 REM文

●タイトルと制作年と作者名のメモ

2 初期設定

●整数型宣言●画面初期設定●スプライトパターン定義●ブロックのキャラクタ（「a」）のパターン定義●色設定●変数初期設定

3 画面作成

●画面消去●変数設定●外枠表示●ブロック配置●数字配置

4 自分の移動チェック

●スティック入力●自分の座標増分計算●自分の移動先チェック⇨移動しようとする場所にブロックがあればブロックの移動先設定（なければ次の行へ）／ブロックの移動先が空白であればブロックを移動。そうでなければ自分の移動増分を0にする（移動しない）

5 緑くんの移動

●自分の座標計算●自分を移動先に表示●スピード調整用カウンタE加算●緑くんの移動⇨カウンタE、またはトリガー入力の判定（判定からはずれれば次の行へ）／緑くんの移動先計算／移動／緑くんの移動した場所のVRAMアドレス計算●緑くんとブロックの重なり判定⇨重なっていれば行7（リプレイ）へ●緑くんと数字の重なり判定⇨重なっていれば緑くんの向かう数字を次の数字に設定／スコア加算／重なった数字消去●面クリア判定⇨「9」まで取れば行3へ飛ぶ

6 スコア表示

●スコア表示●行4へ飛ぶ⇨数字を次々に取っていく処理は行4～6のくりかえし

7 リプレイ

●SHIFTキー入力待ち⇨押されれば再実行

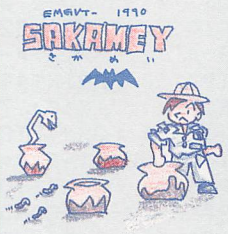
補足

ブロックの配置時にVPOKEのアドレス指定部に乱数を使っているが、ここの数値は上位から数えて7桁目が四捨五入（切り捨てでないことに注意）されてしまうので、乱数などを使うときは注意が必要だ。たとえば、6717.994は6717になるのに、6717.995は、6718になってしまい、思わぬバグの原因となることがある。INT関数を使用するなどのくふうでまぎれのないようにしておくほうがいい。

ちなみに、おなじVPOKEのキャラクタコードを指定する部分ではそういう問題は起こらない。これは、アドレス指定部が単精度型であつかわれるのに対し、なぜか、キャラクタコード指定部は倍精度型であつかわれるからだ。

不思議だがほんとうだ。

プログラマからひとこと

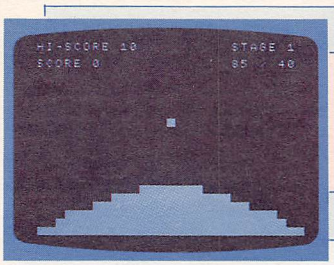


EMGの作文①

【EMGVT-HALT9938.】EMGである。2つの作文を続けて書こうと思い、筆をとる。『おーたらいと』（59ページ）とはTPM.COO殿のワンキーゲームNOZZU-RUMENTをやって感動し、「スペースキーを押すと意味が刻々と変わるようにすればおもしろいかな」と思い作ったものである。ぼそいエンディングに感動してほしい。しかし、「ANNOYANCE」のどこに魅力があったのだろうか。謎、謎、謎……。やはり、「短さ」だろうか。しかし／　1画面でおもしろいゲームを作るというのはよほどすごい人でないと無理なのだ。1画面は月に2～3本が現度であると思うがこんなことを書いてもこの部分はカットされてしまうであろう。現は限のまちがいであった。

ピンポンパンファンダム

〈いじわるファンクションコール③／プレゼント関係のお話・その1〉遅れに遅れたファンダムオリジナルROMカートリッジ。先日1989年9月号採用ぶんまでの発送を終了しました。この号までの方で、まだROMが届いていない人は、採用または当選の年、月号と、プログラム名を編集部「ファンダムROMがまだ来てないぞ！」係まで、ご連絡ください。1989年10月号以降のROMは、現在製作中ですので、もうしばらくお待ちください。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

PYRAMID
ピラミッド

遊び方は40ページにあります

```
1 SCREEN1,,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z
2 COLOR15,0,0:CLS:E$=CHR$(27)+"Y":T=T-(T
<11):V=T*15+25:Z=22:M=29:U=0:VPOKE8204,1
70:PRINTE$"7!"STRING$(M,97);:GOSUB8
3 X=15:Y=0:L=1:FORI=0TORND(-TIME)*1200:N
EXT:SOUND7,62:SOUND8,15
4 SOUND0,Y*11:C=(STRIG(0)ORSTRIG(1))*(L<
31):LOCATEX,Y:PRINTSPC(L):L=L+2*C:X=X-C:
Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTSTRING$(L,97):IFY<Z
THEN4ELSEIFL=MTHENLOCATEX,Y:PRINTSPC(L):
S=S+10ELSEIFL>MTHEN7ELSEU=U+L:Z=Z-1:IFU+
2>VTHENVPOKE8204,187
5 SOUND7,55:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND12,
20:SOUND13,9:M=L:GOSUB8:IFL>1THEN3ELSEIF
U<VTHEN7ELSEW=1:IFU=VTHENS=S+300:W=5ELSE
IFU=196THENS=S+1000:W=9
6 S=S+U:PRINTE$"'*"MID$("NICEJUSTBEST",W
,4)" CLEAR!":FORI=0TO300:VPOKE8204,170+1
7*(IMOD2):NEXT:GOTO2
7 H=H+(H<S)*(H-S):T=0:S=0:PRINTE$"'-OUT!
!":SOUND8,0:FORI=0TO1:VPOKE6432+RND(1)*4
80,32:I=STICK(0)+STICK(1):NEXT:GOTO2
8 PRINTE$"!!HI-SCORE"H;E$"#!SCORE"S;E$"!
6STAGE"T;E$"#5"U"/"V:RETURN
```

プログラマからひとこと

国際数学オリンピック(IMO)

【HIDEYUKI】2か月連続同時2本採用で、てんぐになっているHIDEYUKIです。今まで1画面しか作ったこのない私ですが、今長いのを制作中です。ところで、みなさんは「国際数学オリンピック(IMO)」というのをご存じですか。今、ぼくの友だちのJ・Nは日本代表2次予選を通過して、第3次予選に向けてがんばっています。そのJ・Nに有効数字100桁までルートを求める開平プログラムを作ってもらったのですが、配列変数を使いまくってOut of memory。イラストは美術部の天才画家、玉井宏樹16歳にかいてもらいました。

変数の意味

テキスト座標

X……ブロックの左端のX座標
Y……ブロックのY座標
Z……ピラミッドの土台の高さ

その他の変数

C……ブロックの幅の増分⇨トリガーの入力と現在のブロックの幅により0または1になる
E$……テキスト座標指定のエスケープシーケンス用⇨CHR$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
I……時間待ち処理とリプレイ時にループ用として使用
L……ブロックの現在の幅
M……ピラミッドの土台の最上段の幅
S……スコア
T……ステージ数(1～11)
U……そのステージでプレイヤーが得ているクリアポイント
V……そのステージをクリアするのに必要なポイント
W……メッセージ表示用

プログラム解説

1 初期設定

●初期画面設定●ファンクションキー表示の禁止●整数型宣言

2 ステージ開始処理

●画面色設定●画面消去●変数E$にCHR$(27)+"Y"を設定⇨座標指定のエスケープシーケンスを使うための準備●ステージ数更新●クリアポイント設定●変数初期設定●ブロックの色をカラーコード10(黄色)に設定●ピラミッドの土台の最下段表示●行8のスコアなど表示サブを呼び出す

3 ブロックの設定

●ブロックの座標と幅初期設定●時間待ち⇨乱数により長さは不定●PSGレジスタ設定

4 ブロックの移動処理

●効果音●トリガー入力とブロックの幅の上限処理⇨トリガーが押されていてブロックの幅が31より小さければ変数Cに1が入る●移動まえのブロックの消去●変数Cの値によりブロックの幅計算⇨トリガーの入力によりブロックが大きくなる●ブロックの座標計算●移動後のブロック表示●ブロックが土台に乗ったかの判定⇨乗っていなければ行4のはじめに飛ぶ／乗っていれば土台の幅とブロックの幅がおなじかの判定⇨おなじならブロック消去●スコア加算／ちがうならブロックのほうが大きいかの判定⇨大きければ行7のゲームオーバー処理へ飛ぶ／小さければクリアポイント加算●土台の高さ加算●次のブロックでクリアできるかの判定⇨判定があればブロックの色をカラーコード11(明るい黄色)に設定

5 クリア判定

●PSGレジスタ設定●ピラミッドの土台の幅更新●行8を呼び出す●ブロックの幅が1より大きいかの判定⇨大きければ行3に飛ぶ／1ならばステージクリアの条件を満たしているかの判定⇨満たしていなければ行7へ飛ぶ／満たしていればクリアポイントがステージクリアに必要なポイントとおなじか判定⇨おなじならスコアにジャストボーナスを加算／違うならクリアポイントが196になっているかの判定(完全なピラミッド型になっているかの判定)⇨なっていればスコアにベストボーナスを加算

6 クリアメッセージ表示

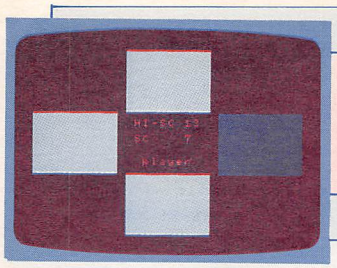
●スコアにクリアボーナス加算●クリアのしかたによってメッセージ表示●ウエイト処理(ブロックの色を黄色と明るい黄色で点滅させながら時間待ち)●行2へ飛ぶ

7 ゲームオーバー処理

●ハイスコア更新●ステージ数とスコア初期化●ゲームオーバーメッセージ表示●効果音を消す●リプレイ(スティック入力)⇨入力があるまで乱数により空白を画面に書きこんでいく(ピラミッドがくずれていくようす)●行2へ

8 スコア表示サブ

●ハイスコア、スコア、ステージ数、クリアポイントを表示●もとの処理にもどる



MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

ジーアールワイビー

GRYB

遊び方は40ページにあります

```
1 SCREEN1,RND(-TIME),0:COLOR13,0,0:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMZ(19):FORI=0TO3:R
EADX,Y:FORJ=0TO7:LOCATEX,Y+J:PRINTSTRING
$(10,177+I*8);:NEXTJ,I:GOSUB7
2 E$=CHR$(27)+"Y":P=0:C=0:T=0:PRINTE$"),
HI-SC"H;E$"+,SC    0  "E$"., start!  ":P
LAY"TOL16SM3000GFEDFEDC4":GOSUB8
3 P=P-(P<19):PRINTE$".,computer":FORI=0T
0999:NEXT:FORI=0TOP:Z(I)=RND(1)*4+1:N=Z(
I):GOSUB7:FORJ=0TO99:NEXTJ,I
4 PRINTE$"., player ":FORI=0TOP:W=S:S=ST
ICK(0):IFWORSMOD2=0THENI=I-1:T=T+1:IFT>9
9THENM$="time over":GOTO6ELSENEXTELSEN=(
S+1)¥2:T=0:GOSUB7:IFZ(I)=NTHENC=C+1:PRIN
TE$"+1"C:NEXTELSEM$=" miss! ":GOTO6
5 PRINTE$"., right!!":PLAY"CEDFEGG4":GOS
UB8:GOTO3:DATA11,0,22,8,11,16,0,8
6 PRINTE$".,"M$:PLAY"O1CDCDCDCD2":H=H+(H
<C)*(H-C):GOSUB8:PRINTE$".,game over":FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
7 VPOKE8213+N,34*(N-(N>2)):M=N*12+24:PLA
Y"N=M;":E=EXP(1):FORK=8214TO8217:VPOKEK,
255:NEXT:RETURN
8 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
```

変数の意味

C……スコア
E……ランプ点灯の時間待ち用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
I、J、K……ループ用
M……ランプ点滅の効果音の高さ⇨PLAY文Nコマンドのパラメータ
M$……ゲーム終了時のメッセージ表示用
N……点滅させるランプ指定に使用
P……ランプ点滅回数⇨じっさいはP＋1
S……スティック入力用
T……タイム
W……押しすぎ防止用
X、Y……ランプ作成、表示時の座標データ読みこみに使用
Z(n)……コンピュータがn番目に点滅させるランプの指定に使用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●配列変数宣言●ランプ作成、表示のための座標データ読みこみ●ランプ点滅処理サブ(行7)呼び出し

2 ゲームスタート

●E$にCHR$(27)+"Y"を入れる⇨エスケープシーケンス用●変数初期設定●ゲーム開始メッセージ表示●効果音●演奏終了待ちサブルーチン(行8)呼び出し

3 コンピュータからの出題

●ランプの点滅回数決定(最高は20)●メッセージ表示●時間待ち●コンピュータからの出題ループ開始●点滅させるランプの決定●ランプ点滅処理サブルーチン(行7)呼び出し●時間待ち●ループ終了

4 コンピュータのまね

●メッセージ表示●プレイヤーの入力受けつけループ開始●まえに入力したステイック入力の値をWに保存する⇨カーソルキーを押しっぱなしにしているあいだはループをカウントしないようにするため(押しすぎ防止)。ここで設定したWは次の判定で使用●スティック入力判定⇨まえにキーを押していたか、または現在上下右左以外のカーソルキーを押していれば(なにも押してない場合も含む)、ループカウントをもとにもどし、タイムを1増やす●タイムオーバー判定⇨メッセージ設定／行6へ飛ぶ／制限時間内ならループのくりかえし●(スティック入力を受けつけた場合)スティック入力に応じたランプナンバーを計算する●タイムカウントを0にする●ランプ点滅処理サブルーチン(行7)呼び出し●点滅させたランプの正解判定⇨(正解のとき)スコア計算、表示／ループ終了(ループ回数正解しつづければ次の行にいく)／(不正解のとき)メッセージ設定／行6へ飛ぶ

5 正解したぞ！

●クリアメッセージ表示●効果音●演奏終了待ちサブルーチン呼び出し●行3へ飛ぶ●ゲーム画面作成用の座標データ(行1で読みこみ)

6 頭悪いんじゃない

●ミスのメッセージ表示●効果音●ハイスコア処理●演奏終了待ちサブルーチン(行8)呼び出し●ゲーム終了メッセージ表示●リプレイ

7 ランプ点滅処理サブ

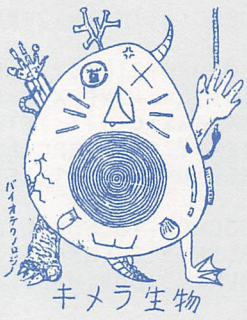
●各ランプの点灯⇨各ランプのキャラクタの色を直接VRAMのカラーテーブルで変更(点灯)●各ランプの効果音の高さを設定●効果音●ランプ点灯の時間待ち⇨ややこしい計算をすることで時間かせぎをする●ランプ消灯⇨ふたたびキャラクタの色を変えることで消灯させる

8 演奏終了待ちサブ

●音楽演奏終了待ちループ

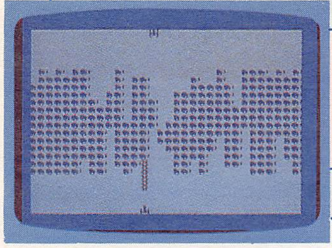
プログラマからひとこと

知能テスト



【HIDEYUKI】最近の円安や株価下落をなんとかしてほしい。親は機嫌が悪くなるし、ぼくはもうすぐ就学旅行で外国に行くのでおもしろくない。とつぜん、かたい話から入ったが、このゲームもかたい。知能テストのようなゲームだが、けっしてこのゲームで高得点を出したからといって頭がいいとはかぎらない。バカの妹のほうが私より高得点を出すのだ。ちなみにぼくの友だちは50点以上行った。いや、けっして友だちのことをバカといったのではない。ただ、ひとついえることは、このゲームを「おもろいやんけ」と思った人は頭のいい人だ(?)。友だち数人が短期留学で今アメリカのボストンにいる。うらやましいかぎりだ。日本語を忘れずに無事帰ってくることを祈る。原案者のネバさん「私のHITUPONしたゲームがのってうれしいです」、バカの藤原淳登16歳「やっぴー／　阪神必勝／」。では、また会いましょう。

〈いじわるファンクションコール⑤／プレゼント関係のお話・その3〉1989年のファンダムプログラムコンテストの読者審査員10名の方へプレゼントされるファンダムライブラリー⑥が編集部の手違いで発送されていないことがわかりました。かならずお送りしますので、お待ちください。重ね重ねのミス。ほんとうにごめんなさい。



MSX MSX2/2+ RAM16K BY 大沢義久

サテライトⅠ

遊び方は41ページにあります

注意 このプログラムはREM文の内容をマシン語データとするプログラムです。リストを打ちこみおわったら、かならずセーブしてからRUNしてください。また、実行後、ほかのプログラムで遊ぶときは、念のためリセットボタンしてください。また、行2の「■」は54ページ参照。

```
1 CLEAR 10,&HCFFF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE
K(-2441)*256+80:A=USR(&HD000):'(’>る#く わラ
キ(よ=(むヨ^ネニ[ひw#ひッ(へ*りらなひ*vよ}ニjo0°ラヨA0ち
2 'ムs木ム三木金金とムK木%木$┬$BつムZ木%はヨ┼D時金秒木ム`木G¦火
",分金D木百ま×むま┼中$金時木ム`木時π ま¦bムき木'ト わ金年木┼8ラ%4ラ
むエIまu'ウH■ムヌ木%、×金ト金BフムZ木ウムル木サ,0K.8ラムチヨ¦火円
4─♥火火,小0ムN木火ワホヤヨ&8ラ×┴♥火と,秒0ムチヨ11×はBわ.8ラ
3 'ムQ木><ラムクヨB金ムル木サ,5K.:ラムチヨ¦火円<時火円4┐×#♥火
",中0ムN木火とホマヨ&:ラ×π♥サ,秒0ムチヨ11×ひBや.:ラムQ木>=ラ
ムクヨ>>ラサ,^[.Bラ金$木むF&Bラ~A$g♠火┘$┴B±6>ラ.@ラ&B
ラ×dムN木火やホマヨ火°$円B金6<ラ火$,千火ワミョヨB±6>ラBと.Bラム
Q木>Hラ@6Hラ>>ラ火土ホπユ×,ウムワ木@$ろ@6>ラ.8ラ&@ラ&Bラ
4 'ムヌヨ×┤ムチヨ>HラA$日6>ラ6Hラ>?ラサ,][.Fラ金$木百&Fラ
~A$h♠火小$┴B±6?ラ.Dラ&Fラ×eムN木火わホヤヨ火°$円B金6=ラ火
とミョヨ火$,円B±6?ラBワ.FラムQ木>Iラ@6Iラ>?ラ火土ホきユ×─B金
ムワ木@$れ@6?ラ.:ラ&Dラ&Fラムヌヨ×┤ムチヨ>IラA$日6?ラ6Iラ
5 '><ラサ,).Bラ金#木むF>>ラ[A$┤ムN木火やホマヨB└ムQ木×分~
サ,日ムチヨ>=ラサ,(.Fラ金%木百>?ラ[A$┤ムN木火わホヤヨBやムQ木×
分~サ,日ムチヨ時秒%D時ムN木分ムQ木'トれムサ木ワ*&時円ムZ木.Jラ'&J
ラ♠火日ニhや%木木&Jラ%大$ムN木火つ,秒ハトムQ木ヌhやB"ムQ木ヌ]ヤー
BY-Y.OOSAWA木木木木木木''''B°ムQ木へAト0BふムQ木へB$ム
6 'Q木へB┴"木ムき木へ.:ラ×日.8ラB.ムQ木B日ムワ木ニHやムサ木ワ×
よ木<♠♣♣6r木×(×(×(×((((((((((F(×(F(×(×(×^^×(
×すすすチ°す●F×××すすチ°●rメ""RRト木トトトシ木木木金木木に中中×_
```

変数の意味

A……USR関数呼び出し用

プログラム解説

1 初期設定

●マシン語領域の確保●USR関数定義●ゲームスタート●マシン語データ

2～6 マシン語データ

●行1のマシン語プログラムで&HD000～&HD333に書きこまれる

マシン語解説

&HD000～&HD00B
初期設定

&HD00C～&HD038
キャラクタ定義

&HD039～&HD043
PSG設定

&HD044～&HD058
プレイヤー座標初期化／画面クリア

&HD059～&HD063
岩石表示

&HD064～&HD09E
プレイヤー1(下)移動

&HD09F～&HD0A4
プレイヤー1オプション表示

&HD0A5～&HD0E5
プレイヤー2(上)移動

&HD0E6～&HD0EB
プレイヤー2オプション表示

&HD0EC～&HD173
プレイヤー1レーザー表示

&HD174～&HD1FB
プレイヤー2レーザー表示

&HD1FC～&HD226
プレイヤー1オプションレーザー表示

&HD227～&HD250
プレイヤー2オプションレーザー表示

&HD251～&HD25F
岩石スクロール

&HD260～&HD263
CTRL＋STOP判定⇒押されていればBASICにもどる

&HD264～&HD26A
ゲームスピード調整

&HD26B～&HD297
岩石の色変化⇒黒に変わるときは&HD059へ(岩石が出現)、その他は&HD064(メイン先頭)にもどる

&HD298～&HD2A9
未使用

&HD2AA～&HD2B3
アイテム出現

&HD2B4～&HD2BC
オプション表示サブ

&HD2BD～&HD2C2
キャラクタ消去サブ

&HD2C3～&HD2CA
効果音サブ

&HD2CB～&HD2D7
プレイヤー爆発

&HD2D8～&HD2E5
リプレイ処理⇒トリガー2(Bボタン)が押されていればリプレイ／CTRL＋STOP判定⇒押されていればBASICにもどる

&HD2E6～&HD323
キャラクタパターンデータ

&HD324～&HD32F
PSGデータ

&HD330～&HD333
プレイヤー座標初期値

ワークエリア

&HD334～&HD337
各プレイヤー座標

&HD338～&HD339
各プレイヤーオプションフラグ⇒0＝なし、1＝あり

&HD33A～&HD33B
各プレイヤーレーザーフラグ⇒0＝うっていない、1＝表示中、2＝消去中

&HD33C～&HD33F
プレイヤー1レーザー発射開始座標／現在表示座標

&HD340～&HD343
プレイヤー2レーザー発射開始座標／現在表示座標

&HD344～&HD345
各プレイヤーレーザーの長さ

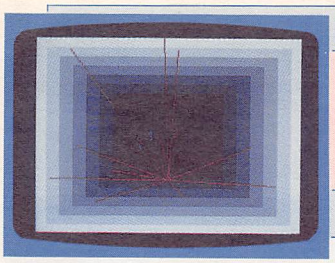
&HD346～&HD347
岩石の色変化タイムカウント

プログラマからひとこと

ボツになっていた最大の原因

【大沢義久】たぐちけん／　見てるかあ？　最初のバージョンを持っているのは日本中でキミだけです。おおいに自慢しなさい。これはコンビニのアルバイトをしながら3週間かかって作ったものです。MSX2の世界から入った私はまさか16K RAMのMSXが&H8000～&HBFFFまで使えないとはつゆしらず、アドレスを&HC000～に設定していました。今から思うとボツになっていた最大の原因と思います。マシン語で1画面プログラムを作っている人は注意してください。

〈いじわるファンクションコール⑥／イベントこぼれ話・その1〉MSXフェスティバル'90のイベント取材で、九州は福岡へ飛んだ私、てじなしは、会場で常連投稿者のGENくんと対面しました。地元のイベントスタッフのリーダーをしていた彼は、細身でかろやかなノリをした大学生。Mファンコーナーのステージにも上がってもらって、楽しいおしゃべりを会場のみんなにお届けできました。（⇒続く）



MSX2/2+ VRAM64K BY うちでのこづち

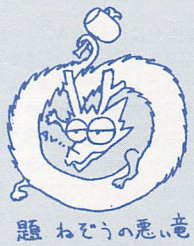
くきぃ〜っ!

遊び方は41ページにあります

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:SPRITE
$(0)="♠":OPEN"GRP:"AS#1:SETBEEP4,4
2 R=R+1:FORI=0TO7:X(I)=128:Y(I)=99:O(I)=
0:COLOR=(I,I,I,0):COLORI:PSET(88,128-I*I
),0:PRINT#1," ROUND"R:NEXT:FORI=0TO1500:
NEXT:FORI=0TO7:LINE(I*13-3,I*10)-(255-I*
13+3,212-I*10),7-I+(I=6),BF:NEXT:BEEP
3 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS=8ORS=1ORS=2TH
ENY(I)=Y(I)-1ELSEY(I)=Y(I)+1
4 X(I)=X(I)+(S=7)+(S=8)-(S=2)-(S=3):C(I)
=POINT(X(I),Y(I)):PUTSPRITEI,(X(I),Y(I))
,12+I,0:IFSTRIG(I)=0THENR(I)=0
5 IFSTRIG(I)=0ORR(I)=1THEN6ELSER(I)=1:IF
O(I)=0THENP(I)=X(I):Q(I)=Y(I):O(I)=1ELSE
FORJ=0TO1:LINE(X(I),Y(I)+J)-(P(I),Q(I)+J
),12+I:PSET(X(I),Y(I)+J),0:NEXT:O(I)=0
6 NEXT:IFC(0)<2ANDC(1)<2THEN3ELSEPLAY"S0
M999L8O6GFEDCGC","L8O6R64GFEDCGC","L8O3G
FEDCGC.":PUTSPRITE0,(0,216):FORI=0TO1:IF
C(I)=0THENT(I)=T(I)+1:NEXTELSENEXT
7 FORI=0TO1:COLOR12+I:IFC(I)>0THENLINE(X
(I),Y(I))-(RND(1)*254,RND(1)*210),12+I
8 PSET(76+24*(I+1),100),0:PRINT#1,T(I):N
EXT:IFPEEK(-1045)AND4THEN7ELSE2
```

プログラマからひとこと

まったくそっくりのゲームが!



題 ねむうの悪い竜

【うちでのこづち】採用していただいてほんとうにありがとうございます。うわさのねずみ色の速達を見たときは、とても感激しました。なぜか、手をにぎりこぶしにして「よっしゃあ!」と叫んでしまった。このプログラムは初投稿なんだけど、ほんとうのところまえにも作ったことがあったんだよなあー。ちょうどその日は1989年7月号の発売日でその日にやっとプログラムが完成したのでMSX・FANを見ていると、なんとまったくそっくりのゲームがのっているじゃあないか。思わず「くきぃ〜っ!」と叫びたくなるほどだった。うちでのこづち、16歳の夏であった。
P.S. 水脈、リキ、博茂(こいつは男だが森川ゆかりに似ている)、ほそ、山ちゃん(このお方はうっちゃんに似ている)、ぬまち、みんなかっちょいい一人ばかりです(ヨイショ)。

変数の意味

スプライト座標

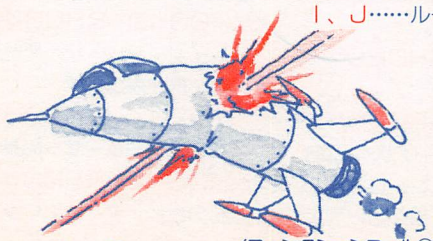
X(n)、Y(n)……プレイヤーnの座標⇨nはプレイヤー番号。n:0=プレイヤー1・キーボード側、1=プレイヤー2・ジョイスティック側。以下のnも同様。また、X(n)、Y(n)はラインを引くための起点のグラフィック座標としても使用

グラフィック座標

P(n)、Q(n)……プレイヤー1、2の座標一時保存用⇨ラインを引くための終点となる座標を保存する

その他の変数

C(n)……プレイヤーがいる場所のカラーコード
O(n)……プレイヤーnがトリガーを押した回数カウンタ⇨トリガーを押したときの場所がラインの起点か終点かの判定に使用。0=1回目の入力のとき、1=2回目の入力のとき
R(n)……プレイヤーnのトリガーの入力状態のフラグ⇨0=トリガーが押されていないとき、1=トリガーが押され続けているとき
S……スティック入力用
T(n)……プレイヤーnの勝利回数
R……ラウンド数
I、J……ループ用



S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●グラフィック画面オープン⇨グラフィック画面に文字を表示するための準備

2 画面表示

●ラウンド数の加算●変数設定●ラウンド数表示●ステージを描く

3・4 移動

●入力・移動のループ開始⇨処理すべきプレイヤーの切り換えのため●スティック入力●Y座標の移動計算●X座標の移動計算●プレイヤーのいる座標のカラーコードを調べる●プレイヤー表示●トリガー入力⇨トリガーが押されていなければ入力状態の変数R(n)を0にする

5 ラインを引く

●現在トリガーが押されていないか押されたままならば、行6へ飛ぶ/そうでなければR(n)を1にする●O(n)が0ならば(トリガーを押したのが1回目ならば)、プレイヤーの座標をP(n)、Q(n)に保存/O(n)の値を1にする/そうでなければ(2回目ならば)、前回押したときの座標と現在の座標のあいだにラインを2本引く(Y座標方向に1ドットずらしたもの)/現在の座標にカラーコード0の点を置く⇨ラインを引いた直後プレイヤーが衝突判定からまぬがれるようにするため/O(n)を0にもどす

6 ゲームオーバー判定

●入力・移動のループ終了●ゲームオーバー判定⇨プレイヤーがいる場所のカラーコードが2より小さければ行3へ飛ぶ/(そうでなければ)効果音/スプライト消去/勝敗を判定し、勝者に得点を与える

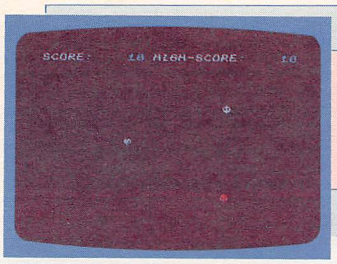
7 爆発

●爆発表示⇨負けたプレイヤーの座標から、ランダムな座標にそのプレイヤーの色でラインを引く

8 得点表示

●得点の表示座標設定●得点表示●リプレイ処理(GRAPHキー入力待ち)

〈ファンクションコール⑦/イベントこぼれ話・その2〉その日のてじなしは、あさ7時発の飛行機に乗るために5時に起床。寝不足でヘロヘロでしたが、おかげで充実したステージになりました。GENくん、どうもありがとう。ほかのみなさんも、機会があったらぜひイベント会場へおいでください。編集部員がステージのネタにしようとまちかまえております。(博多で買っためんたいこのお茶づけを楽しんでいる、てじなし)



MSX MSX2/2+ RAM16K BY EMGVT-HALT9938.

おーたらいと

遊び方は42ページにあります

注意 このプログラムでは、行30でスプライトの円運動での座標を計算してメモリに書きこんでいます。変数Kに設定されている「&HD000」はとくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを走らせたあと、ゲームがはじまるまで時間がかかるのはそのためです。なお、行40の2段目、中央付近にある文字は、「L」の小文字です。

```
10 '●[OTALLITE]●<E>EMGVT-HALT9938.●1990●
20 CLEAR9,&HD000:DEFINTA-Z:DIMX(20),Y(20
):COLOR15,0,0:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF
:VPOKE8198,48:VPOKE8199,48:PRINT" Wait!"
:FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("
187E5ADBDB7E7E18187E7EBDDB7E7E18006CFEFA
FA742810",1+I+I,2)):NEXT
30 FORI=264TO983:J=VPEEK(I):J=(3>IMOD8)*
-J¥2-(2<IMOD8)*(224ANDJOR15ANDJ¥2):VPOKE
I,J¥2ORJ:NEXT:IFSTICK(0)=0THENK=&HD000:F
ORI=3TO90STEP5:FORJ=0TO59:X=120+SIN(J*3.
14/30)*(16+I):Y=95+COS(J*3.14/30)*I:POKE
K,X:POKEK+1,Y:K=2+K:NEXT:NEXT
40 BEEP:PLAY"T255L4S1M5000":VPOKE1155,8:
R=1:S=0:GOSUB100:PRINTSPC(230)"[ Otallit
e ]"SPC(206)"<E>EMGVT-HALT9938 SOFT EQUI
P."SPC(80)"By Tomoo Suzuki":FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:CLS
50 PRINTSPC(10)"Learn by heart!":A=0:B=2
:Z=2:H=0:FORJ=0TO3:K=RND(-R^4):FORI=0TOR
*2:X(I)=RND(1)*170+30:Y(I)=RND(1)*120+30
:PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),11,2:NEXT:PUTSPR
ITE0,(0,208):I=SQR(3):NEXT:GOSUB100
60 T=T-(S>T)*(S-T):LOCATE1,0:PRINTUSING"
SCORE:######0 HIGH-SCORE:######0";S;T:PUTS
PRITE2,(X(H),Y(H)),11,2:I=&HD000
70 A=(A+Z)MOD120:B=B-2*(33>B)+4*(STRIG(0
)AND0<B):X=PEEK(60*B+A+I):Y=PEEK(1+60*B+
A+I):PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:G=G-2*SGN(B-G
)*(0=AMOD3):E=PEEK(60+60*G-A+I):F=PEEK(6
1+60*G-A+I):PUTSPRITE1,(E,F),9,1
80 IF9>ABS(X-X(H))AND9>ABS(Y-Y(H))THENPL
AY"O4C":Z=120-Z:S=S+R+H:H=1+H:IFH-1<2*RG
OTO60ELSELOCATE13,10:PRINT"Good !":PLAY"
O4CEGRGRGGDEC":FORI=0TO6^5:NEXT:R=1+R:CL
S:IF10>RGOTO50ELSEPRINT"OTY!!":PLAY"O4CR
CGCRCGFDE403B804C":END
90 IF8<ABS(X-E)OR8<ABS(Y-F)GOTO70ELSEPLA
Y"O3EGBDFACEGEDC1":LOCATE9,10:PRINT"It i
s too bad !":FORI=0TO6^5:NEXT:GOTO40
100 CLS:FORI=0TO22:PUTSPRITEI,(0,209):PR
INTSPC(31*RND(1))CHR$(144):NEXT:PRINTCHR
$(11);:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……おーたらいとの座標
E、F……あわやのリピーの座標
X(n)、Y(n)……ハートの座標

その他の変数

A……おーたらいとの円運動カウンタ⇨現在の角度
B……おーたらいとの円運動での中心からの距離(半径)
G……あわやのリピーの円運動での中心からの距離(半径)
H……そのラウンドで取ったハートの数(ハートの座標用配列変数の引数やラウンドクリア判定などで使用)
I、J……ループ用／汎用
K……スプライトの円運動での座標を書きこむメモリのアドレス／乱数初期化用⇨各ラウンドに使われる乱数の系列を設定
R……ラウンド数
S……スコア
T……ハイスコア
Z……おーたらいとの円運動カウンタ増分

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定／配列変数定義／初期画面設定／ファンクションキーの表示禁止／数字の色設定／ウエイトメッセージ表示／スプライトパターン定義
30 太文字処理／スティック入力判定⇨入力がなければスプライトの円運動での座標を計算してメモリに書きこむ
40 効果音／PLAY文初期設定星のキャラクタパターン定義／ラウンド数、スコア初期化／行100の画面消去サブを呼び出す／タイトル画面表示／ゲーム開始入力待ち(トリガー入力)／画面消去
50 メッセージ表示／おーたらいとの円運動用変数と取ったハートの数初期設定／そのラウンドでのハートの位置表示デモ／行100を呼び出す
60 ハイスコア更新／スコア・ハイスコア表示／ハート表示／変数Iに円運動の座標が格納されているメモリの先頭アドレスを設定
70 おーたらいと移動処理(トリガー入力)⇨円運動カウンタ更新により強制的に移動／トリガー入力の有無によって円運動

プログラマからひとこと

EMGの作文②

【EMGVT-HALT9938.】まあ、それはよくて、次回予告は、さんまを食べるシミュレーションアクション、『さんまを食べよう』と企画しなおしの『S・DIAMOND・DUST』です。作ってもものるかど〜かは別問題なんである。しかし、今、ディスクドライブがほしいのだが、価格に謎が多い。中古でも新品でもF1XDやA1Fが29800円、一方、ディスクドライブも29800円なんである。……MSX2はただなんであろうか？　よくわからない。でも今は、今のWAVY23のキーボードが気に入っているのだ。ところでこの文章に使う字体がえらく軽薄に見えるのだが、明朝体にできないものであろうか。なってたらすごい。

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者① 『あーくしゅ』=〈京都府〉松井耕二〈愛知県〉米山英典〈群馬県〉折茂雅文／『ナビチューン』=〈宮城県〉貝長恵理子〈島根県〉大賀英治〈福岡県〉古賀都茂樹／『ルーンワース』=〈兵庫県〉秋山貴徳〈神奈川県〉酒井郷子〈栃木県〉仁多見雄太／『SDスナッチャー』=〈静岡県〉田辺弥一郎〈埼玉県〉志茂諭〈宮城県〉山本順一／『クォース』=〈北海道〉村山実〈千葉県〉萩原英俊〈東京都〉菅沼伯行

の半径を変化させる／おーたらいと表示／あわやのリピー移動⇨おーたらいとに近づくようにさせる／あわやのリピー表示

80　ハートを取ったかの判定⇨ハートを取っていれば効果音／円運動カウンタ増分の反転／スコア加算／ハートを取った数更新／ラウンドクリア判定⇨クリアしていなければ行60へ飛ぶ／クリアしていればクリアメッセージ表示／効果音／時間待ち／ラウンド数更新／オールクリア判定⇨オールクリアでなければ行50へ飛ぶ／オールクリアならメッセージ表示／効果音／プログラムの実行を終える

90　おーたらいととあわやのリピーとの衝突判定⇨衝突がなければ行70へ飛ぶ／衝突していれば効果音／ゲームオーバーメッセージ表示／時間待ち／行40へ飛ぶ

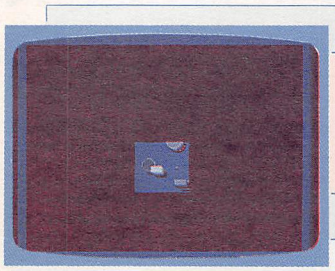
100　画面消去／スプライト消去／乱数により星の表示／カーソルをホームポジションに移動／もとにもどる

※このプログラムは初期設定に約4分かかる。ただし、一度正常に動けば、ブレイク後再実行のときにカーソルキーを押し続けることで時間が短縮される。

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
10>206   20>135   30> 16   40> 49
50>246   60>205   70> 15   80>121
90>204   100>250
```



MSX2/2+　VRAM64K　BY ミスターP

パンダーバード

遊び方は42ページにあります

```
10 CLEAR:KEYOFF:COLOR15,4,4:SCREEN5,0:SP
RITE$(0)="♠":SETPAGE0,1:CLS:SC=0:HI=0:SR
=-1:DEFUSR=&H156
20 FORI=9TO14:COLOR=(I,I-8,I-8,I-8):NEXT
:FORI=1TO20:A=RND(1)*240+10:B=RND(1)*160
+52:C=RND(1)*5+3:D=INT(RND(1)*4+3):FORJ=
1TOD:CIRCLE(A-J,B-J),C,J+8:PAINT(A-J,B-J
),J+7,J+8:NEXT:NEXT:X=125
30 FORI=1TO20:A=RND(1)*230+10:B=RND(1)*1
60+52:C=RND(1)*10+3:D=RND(1)*8+2:E=INT(R
ND(1)*5+2):FORJ=1TOE:LINE(A-J,B-J)-(A+C-
J,B+D-J),J+8,BF:NEXT:NEXT:SETPAGE0,0
40 SOUND4,255:SOUND5,55:SOUND6,250:SOUND
7,1:SOUND8,16:SOUND9,15:SOUND10,16:SOUND
11,90:SOUND12,0:SOUND13,8:LINE(99,99)-(1
51,151),1,B:PAINT(0,0),1:FORI=0TO4:FORY=
210TO0STEPSR:U=USR(0):S=STICK(0):SP=SP+(
S=7)/4:SP=SP-(S=3)/4:X=X+SP
50 SC=SC+1:PUTSPRITE0,(X,125),15,0:COPY(
I*50,Y)-(I*50+50,Y+50),1TO(100,100):IFPO
INT(X,124)=4THENNEXT:SR=SR-1:NEXT:GOTO40
60 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND5,0:SOUND6,245
:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND9,0:SOUND10,0
:SOUND11,100:SOUND12,50:SOUND13,0:SCREEN
0:PRINT"SCORE ";SC:IFHI<SCTHENHI=SC:PRIN
T"HI SCORE ";HIELSEPRINT"HI SCORE";HI
70 IFINKEY$=CHR$(13)THEN:SCREEN5,0:SPRIT
E$(0)="♠":X=125:FORI=9TO14:COLOR=(I,I-8,
I-8,I-8):NEXT:SC=0:SR=-1:SP=0:GOTO40ELSE
70
```

変数の意味

スプライト座標

X……自機のX座標
SP……自機のX座標の増分

グラフィック座標

A、B、C、D……建物作成用⇨Dは円形ビルの高さにも使用

その他の変数

E……ビルの高さ
HI……ハイスコア
I、J……ループ用
S……スティック入力用
SC……スコア
SR……画面のスクロール速度切り換え用
U……USR関数呼び出し用
Y……画面スクロール用

プログラム解説

10　初期設定／スプライトパターン定義／ディスプレイページをページ0、アクティブページをページ1にする／変数設定／USR関数定義(キーバッファクリア)

20　カラーパレット設定／丸い建物を描く

30　四角い建物を描く／アクティブページをページ0にもどす

40　エンジン音を出す／ゲーム画面を作成⇨ゲーム画面以外をぬりつぶす／スプライト(自機)の移動処理開始／画面スクロールのループ開始／スティック入力／自機のX座標の移動増分に慣性をつける／自機のX座標移動

50　スコア加算／自機表示／画面のスクロール処理／衝突判定⇨自機の直前のカラーコードを調べる／画面のスクロール速度を上げる

60　ゲームオーバー処理

70　リプレイ

プログラマからひとこと

JRのアンケート

【ミスターP】初投稿で初採用という文字をよく見るので送ってみました。話は変わりますが、一度JRのアンケートに答えてみましょう。しばらくするとなにかもらえます。私はオレンジカード、新幹線割引券、消費税計算用の電卓をもらいました。

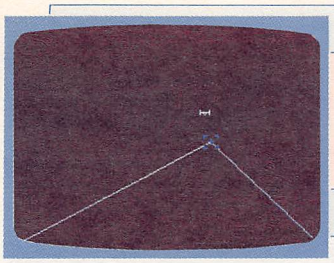
プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
10> 41   20> 63   30>217   40> 40
50>234   60>235   70> 75
```


当選者発表

●4月号ソフトプレゼント当選者②　『ロボクラッシュ』=〈兵庫県〉郷田昌克〈福岡県〉堤伸一〈茨城県〉石本敦志／『HALゲームコレクションVol.1』=〈山梨県〉望月秀明〈岐阜県〉平野博之〈大阪府〉西川達海／『HALゲームコレクションVol.2』=〈新潟県〉吉中誠〈和歌山県〉服部洋明〈香川県〉十川直幸／『湘南伝説』=〈愛知県〉松林宏治〈青森県〉古川和親〈広島県〉大沢信也



MSX2/2+ VRAM64K BY 木村栄一

ポケットファイアー

遊び方は43ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,1:KEYOFF:DEFINTA-
Z:RN=RND(-TIME):ONSTRIGGOSUB110,110:SPRI
TE$(0)="cA"+CHR$(8)+CHR$(28)+CHR$(8)+"Ac
"
20 ST=0:Z=Z+1:X=119:Y=99:G=30:B=0:IFZ<6T
HENSOUND7,56:PLAY"T120V15L406C8A2","T120
V15L4","T120V15L4":SCREEN1:WIDTH29:LOCAT
E6,10:PRINT"── STAGE"Z"──":FORI=0TO150
0:NEXT:SCREEN5ELSE180
30 S=4:H=RND(1)*8+1:PUTSPRITE0,(X,Y),12+
(B>8)*10:ZZ=RND(1)*Z+1:R=RND(1)*40-20:D=
RND(1)*30-15:STRIG(ST)ON
40 SOUND6,10:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12
,170-ZZ*20:SOUND13,4
50 T=STICK(ST):IFT=0THEN80
60 X=X-10*(T>1ANDT<5ANDX<230)+10*(T>5AND
T<9ANDX>8):Y=Y-10*(T>3ANDT<7ANDY<180)+10
*((T=1ORT=2ORT=8)AND(Y>16))
70 PUTSPRITE0,(X,Y),12+(B>8)*10
80 STRIG(ST)STOP:R=R-(H>1ANDH<5)+(H>5AND
H<9):D=D-(H>3ANDH<7)+(H=1ORH=2ORH=8):S=S
+ZZ
90 IFABS(R*S/4)>130ORABS(D*S/4)>110THEN3
0
100 CLS:DRAW"BM127,105C15S=S;BR=R;BD=D;L
LRRRRNUNDBLHGBLNUD":STRIG(ST)ON:GOTO50
110 STRIG(ST)OFF:PUTSPRITE0,(X,Y),12+(B>
8)*10:LINE(255,211)-(X+8,Y+8),10+(G<7):L
INE(0,211)-(X+8,Y+8),10+(G<7)
120 FORI=0TO3:SOUND1,5:SOUND6,15:SOUND7,
54:SOUND8,16:SOUND12,5:SOUND13,0:FORJ=0T
O20:NEXTJ,I
130 G=G-1:IFABS(X-119-R*S/4)<S/2ANDABS(Y
-97-D*S/4)<S/4THENRETURN150
140 IFG=0THENFORI=0TO500:NEXT:SCREEN1:LO
CATE3,10:PRINT"STAGE"Z"  "B"き ｹﾝきつい":SOU
ND1,15:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND12,10:SO
UND13,14:RETURN190ELSERETURN80
150 SOUND6,30:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND1
2,30:SOUND13,0
160 FORI=0TO4:CLS:R=R-(H>1ANDH<5)+(H>5AN
DH<9):D=D-(H>3ANDH<7)+(H=1ORH=2ORH=8):S=
S+ZZ:DRAW"BM127,105S=S;BR=R;BD=D;C13BRRU
LDBDDLUNRBLLDRUBUULDRUURDL":NEXT
170 B=B+1:IFB=10THEN20ELSE30
180 SCREEN1:LOCATE8,10:PRINT"STAGE-5 ｸﾘｱ
!!":PRINT:PRINTSPC(8)"むてき の ﾌｧｲﾀｰ!!!":SO
UND7,56:PLAY"O4C","O4E","O4G"
190 PRINT:PRINTSPC(9)"GAME OVER"
200 IFPEEK(&HFBEB)=254THENZ=0:GOTO20ELSE
200
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……照準の座標／それぞれ+8してレーザーを表示するときにグラフィック座標としても使用される

グラフィック座標

R、D……敵の画面中央からの相対座標⇨実際に敵が表示される位置は、画面の中央からそれぞれに×S÷4した値だけずれた位置になる

S……敵の表示倍率⇨DRAW文によって敵を表示するときに指定する表示倍率(スケールファクタ)

その他の変数

B……そのステージで撃墜した敵の数

G……そのステージでのレーザーの残り発射回数

H……敵の移動方向⇨乱数により1～8の値がはいり、方向はスティック関数とおなじ意味を持つ

I、J……ループ用

RN……乱数初期化用

ST……スティックの番号⇨行20で0(キーボード)に設定されていて、ここを1に書きかえればポート1のジョイスティックで操作することができる

T……スティック入力用

Z……ステージ数

ZZ……敵の表示倍率の増分(ステージ数とともに増加)

プログラム解説

10　初期画面設定／変数をすべて整数型に定義／乱数初期化／トリガー入力時の割りこみ先指定／照準のスプライトパターン定義

20　ステージ開始時の変数設定／オールステージクリア判定⇨オールクリアなら行180へ飛ぶ／ステージ開始の効果音／画面をテキストモード(SCREEN1)にする／ステージ数表示／画面をグラフィックモード(SCREEN5)にする

30　敵の出現時の変数設定と照準の表示／トリガー入力時の割りこみ許可

40　敵移動時の効果音

50　スティック入力判定⇨入力がなければ行80へ飛ぶ

60　照準の座標計算

70　照準の表示

80　トリガー入力時の割りこみ保留／敵の移動計算

90　敵が画面外に出たかの判定⇨画面外に出ていれば行30へ飛ぶ

100　画面消去／敵の表示⇨DRAW文により敵を描画する。表示される位置と大きさは変数S(表示倍率)と敵の座標用の変数R、Dによって決まる／トリガー入力時の割りこみ許可／行50に飛ぶ

110　トリガー入力時の割りこみ禁止／照準の表示／レーザーの表示

120　レーザー発射時の効果音

130　レーザーの残り数減少／敵とレーザーの当たり判定⇨当たっていれば行160の処理に飛ぶ

140　レーザーの残り数が0かの判定(ゲームオーバー判定)⇨0でなければ行80へ飛ぶ／画面をテキストモード(SCREEN1)にしメッセージ表示／ゲ

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
 10>170   20>114   30>206   40>115
 50> 37   60> 67   70>173   80> 56
 90>144  100>251  110> 66  120> 18
130>202  140> 87  150>163  160>136
170>116  180>232  190> 28  200>162
```

当選者発表

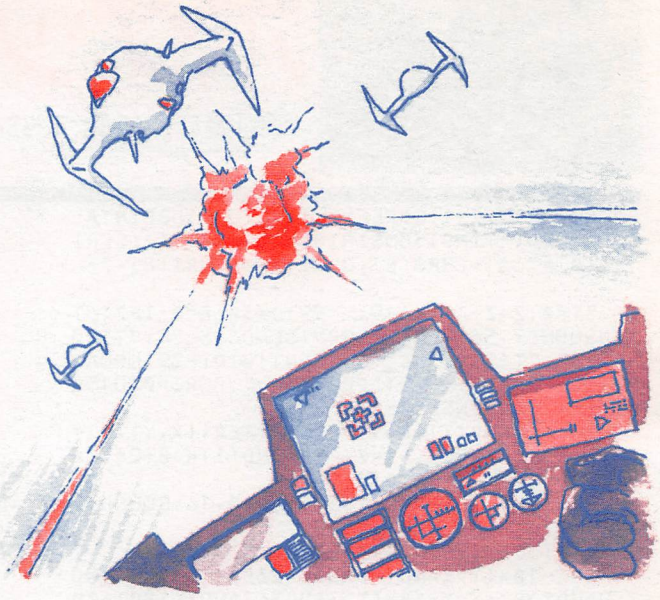
●4月号ソフトプレゼント当選者③　『帰ってきた探偵団X』=〈兵庫県〉的野充重〈大分県〉阿部久義〈熊本県〉和田真一／『アルバトロスII』=〈東京都〉門口譲〈福井県〉玉木秀行〈大阪府〉松原貴志／『ディスクステーション9号』=〈鹿児島県〉福留武摩〈富山県〉舟越和幸〈埼玉県〉安蛭明良

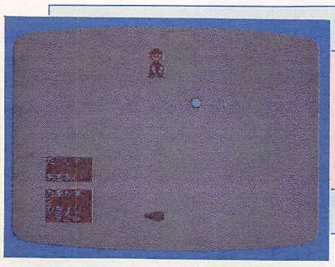
ームオーバー時の効果音／行200へ飛ぶ
150　敵撃墜時の効果音
160　敵爆発デモ
170　敵の撃墜数増加／敵を10機撃墜したかの判定（ステージクリア判定）⇨判定があれば行20へ飛ぶ、そうでなければ行30へ飛ぶ
180　画面をテキストモード（SCREEN1）にする／メッセージ表示／オールステージクリア時の効果音
190　ゲームオーバーのメッセージ表示
200　リプレイ

プログラマからひとこと

いーよいーよもう

【木村栄一】はじめまして。木村栄一です。これ、初採用です。このプログラムを送るとき姉に「そのフロッピー送ったら返ってこないんでしょ」ときかれ、そうだというと「もったいねー」といわれた。「だからのるんだってば」。するととんねるずの石橋がやるバブルスのように「フン」と鼻で笑われた。採用通知が届くと今度は妹に「おにいちゃんのゲームがのるんだったら、その雑誌に送る人ちょっとしかいないんだよ」とけなされた。冗談じゃねえよ。なんなんだよ、この姉妹はよお。いーよいーよもう、というわけでこの「ポケットファイヤー」、むかしのPC-6001用「AX-5」の「オリオン」を意識して作りました。





MSX MSX2/2+ RAM8K　BY マイク＝ナイソン

とばし屋コンテスト

遊び方は43ページにあります

```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:DIMBA$(28),H
R(28),D(28):DEFUSR=342:FORI=0TO6:FORJ=1T
032:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
20 FORI=1TO28:READBA$(I),HR(I),D(I):NEXT
:FORJ=1TO2:FORI=1TO4:READBX(J,I),BT(J,I)
:NEXT:NEXT:FORI=1TO4:READBY(I):NEXT
30 FORJ=1TO8:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+
A$)):NEXT:SPRITE$(7)=B$:B$="":FORI=0TO4:
READRN(I):NEXT:FORI=1TO9:READSE$(I),KI(I
),PS$(I):NEXT
40 COLOR1,12,12:CLS:LOCATE1,1:PRINT"たゝしゃをえらんでゝ":FORI=2TO28STEP2:LOCATE3,I/2+2:PR
INTUSING"## &    & ##    ## &    & ##";I-1
;BA$(I-1);HR(I-1);I;BA$(I);HR(I):NEXT
50 I=USR(0):LOCATE8,20:INPUTB:IFB<1ORB>2
8THEN50ELSECLS:FORI=-5TO20:VPOKE8203+I,&
HF1:NEXT:VPOKE8203-6,&H11
60 TY=1:SW=0:LOCATE3,14:PRINT"たゝしゃ/":FOR
I=15TO16:LOCATE3,I:PRINT"/////":NEXT:LOC
ATE3,16:PRINTBA$(B):FORI=19TO21STEP2:LOC
ATE3,I:PRINT"/////":NEXT
70 LOCATE3,18:PRINT"たまかすゝ":LOCATE3,19:PR
INTUSING"#";BL:LOCATE3,20:PRINT"ひきょり/":L
OCATE3,21:PRINTUSING"**#m";HL
80 PUTSPRITE0,(112,0),1,0:PUTSPRITE1,(11
2,16),1,1:PUTSPRITE2,(BX(D(B),1),160),4,
BT(D(B),1)
90 FORI=0TOINT(RND(1)*50)*20+100:NEXT:PU
TSPRITE0,(112,0),1,0:PUTSPRITE1,(112,16)
,1,2
100 FORBO=8TO48:IFSTRIG(0)=-1THENSW=1
110 IFSW=1ANDTY<>4THENTY=TY+1:PUTSPRITE2
,(BX(D(B),TY),BY(TY)),4,BT(D(B),TY):IFTY
=3THENIFBO>37ANDBO<43THEN130
120 PUTSPRITE3,(116,4*BO),15,7:NEXT:HK=0
:GOTO150
130 J=116:JJ=INT(RND(1)*13)-6:PLAY"V1506
L32CFFFV14FFV13FV12FV11FV10F":FORI=112TO
0STEP-12:J=J+JJ:PUTSPRITE3,(J,I),15,7:NE
XT:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
140 HK=RN(BO-38)+INT(RND(-TIME)*HR(B)):L
OCATE13,12:PRINTUSING"###m";HK:FORI=0TO3
00:NEXT
150 HL=HL+HK:BL=BL+1:IFBL<5THENLOCATE13,
12:PRINT"    ":HK=0:GOTO60
160 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXT:
FORI=-6TO20:VPOKE8203+I,&H1C:NEXT:CLS:WI
DTH32:LOCATE10,10:PRINTUSING"こゝうけいひきょりは
###m";HL:FORI=0TO600:NEXT
170 IFKI(10)>=HLTHEN230
180 CLS:I=USR(0):A$="":LOCATE10,10:INPUT
"なまえ_";A$:NA$=MID$(A$,1,5)
```

```
190 FORI=1TO10:IFKI(I)>=HLTHENNEXTELSEFO
RJ=10TOI+1STEP-1:KI(J)=KI(J-1):PS$(J)=PS
$(J-1):SE$(J)=SE$(J-1):NEXT:KI(I)=HL:SE$
(I)=NA$:PS$(I)=BA$(B)
200 FORI=0TO300:NEXT:CLS:LOCATE11,0:PRIN
T"BEST   10":LOCATE8,2:PRINT"NAME  SCORE
 BATTER":FORI=1TO10:LOCATE5,I+3:PRINTUSI
NG"## &   &  ### &   &";I;SE$(I);KI(I);
PS$(I):NEXT
210 PLAY"L206V15S0M8000F2D3E8F205A#206C8
D8E8F8E4D4C4"
220 LOCATE11,18:PRINT"PUSH SPACE":FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:BL=0:HL=0:CLS:BEEP:
GOTO40
230 DATA00,00,00,03,07,0F,1F,1F,7F,12,12
,12,10,08,04,03,00,00,00,C0,E0,F0,F8,F8,
F8,48,48,48,08,10,20,C0
240 DATA02,07,1F,23,23,22,20,14,1E,1F,1F
,0F,0F,04,07,0F,40,E0,F0,90,18,18,1C,3C,
7C,FC,F8,F8,F0,20,F0,F0
250 DATA02,07,0F,0F,19,10,10,10,10,18,18
,1D,3E,3E,21,7C,40,E0,F0,F8,F4,E2,E2,E2,
FA,44,C2,62,34,3C,44,3E
260 DATA 00,00,00,00,7E,DF,EF,EF,EF,EF,D
F,7E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,F9,FF
,FF,F9,C0,00,00,00,00,00
270 DATA 03,01,01,03,03,03,07,07,07,0F,0
F,0F,0C,0B,0F,07,C0,80,80,C0,C0,C0,E0,E0
,E0,F0,F0,F0,30,D0,F0,E0
280 DATA 00,00,00,00,00,03,9F,FF,FF,9F,0
3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7E,FB,F7,F7
,F7,F7,FB,7E,00,00,00,00
290 DATA 07,0F,0B,0C,0F,0F,0F,07,07,07,0
3,03,03,01,01,03,E0,F0,D0,30,F0,F0,F0,E0
,E0,E0,C0,C0,C0,80,80,C0
300 DATAうの,25,1,おちあい,40,1,ふぃるた゛,38,1,ろおと
゛ん,22,1,ほ゜んせ,24,1,ひろさん,17,1,いけやん,34,1,は゛
ら,25,1,ひこ゛の,26,1,おかた゛,24,1,は゜りしゅ,42,1,まつ
なか゛,17,2,ふ゛うまあ,40,1,ふ゛りゅわ,27,2
310 DATAかと゛た,33,2,あきやま,31,1,いしみね,20,1,て゛
ぃあす,39,1,きよはら,35,1,ふ゛らいあ,49,2,ふし゛い,30,1,
は゛なさと,34,2,て゛すとら,36,2,あふ゜しよ,33,2,りへ゛ら,25
,1,きしかわ,26,1,すす゛き,20,1,おおしま,18,1
320 DATA 96,3,104,4,112,5,104,6,128,5,12
0,4,112,3,120,6,160,168,160,152,3C,7E,FF
,FF,FF,FF,7E,3C,75,85,90,80,70
330 DATAYATAN,600,ふ゛らいあ,T.K.. ,580,は゜りしゅ,
ないそん,550,おちあい,Y.K.. ,380,ふ゛うまあ,SACHI,360,
て゛ぃあす,PARKA,340,ふぃるた゛,BUちゃん,320,て゛すとら,FU
JI,300,きよはら,もり,170,おう
```

変数の意味

スプライト座標

BX(n, m)……バットのX座標⇨nはバッターの打席(1＝右、2＝左)、mはバットの状態
BY(n)……バットのY座標⇨nはバットの状態
BO……ボールのY座標

その他の変数

A$、B$……スプライトパターン定義用
B……バッター番号
BA$(n)……バッター名⇨nはバッター番号(以下同様)
BL……投球数
BT(n, m)……スイングの状態⇨nはバッターの打席、mはバットの状態
D(n)……バッターの打席
HK……今回の飛距離
HL……合計飛距離
HR(n)……ホームラン数
I、J……ループ用／USR関数呼び出し用
JJ……打球の方向
KI(n)……ベスト10に入ってる記録⇨nは順位
NA$……名前入れ用
PS$(n)……使用バッター名⇨nは順位
RN(n)……基本飛距離⇨nはボールの位置
SE$(n)……名前⇨nは順位
SW……バットをふったかどうか⇨0＝ふっていない、1＝ふっている
TY……バットの状態

プログラム解説

10　初期設定／スプライトパターン定義⇨ピッチャー、バット
20　各種データ設定
30　スプライトパターン定義⇨ボール／各種データ設定
40〜50　打者リスト表示・選択
60〜80　画面表示
90　投球
100　スイング判定
110　バット表示／ボールにあたったか判定
120　ボール表示
130　効果音／打球表示
140　飛距離計算／飛距離表示
150　5球投げたかどうか判定
160　画面消去／合計飛距離表示
170〜210　ベスト10判定／ベスト10表示／効果音
220　リプレイ処理
230〜290　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
300〜310　バッターデータ(行20で読みこみ)
320　座標データ(行20で読みこみ)／スプライトパターンデータ／飛距離データ
330　ベスト10データ(以上、行30で読みこみ)

プログラマからひとこと

博覧会の思い出

【マイク＝ナイソン】このまえ負けてしまったタイソンとはなんの関係もないナイソンです。このゲームは広島でおこなわれた「海と島の博覧会」でファミスタホームランコンテストをやったときのことを思い出して作ったものです。自分でも採用されないと思っていたのに採用されてとってもうれしいです。

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
10> 7     20> 34    30>119    40>210
50>244    60>141    70>242    80>151
90>207   100>218   110>193   120>255
130> 78   140> 20   150> 98   160>114
170>115   180>203   190> 22   200>115
210>133   220>137   230> 13   240>161
250>177   260> 62   270>134   280>154
290>116   300> 44   310>190   320>128
330> 15
```

ダンジョンRPGの過程

第1回：ダンジョンRPGの舞台、3Dダンジョンを作る

5月号のファンダムに掲載された『めいろげーむ』を、
ちょっとしたRPGに改造しようというのがこの企画。
マップに広間をいれたために、もうたいへん。

本誌5月号に掲載された『めいろげーむ』は、1画面とはおもえぬいい作品だった。

迷路を3D表示する部分を使って、ファンダム班内で「RPG化したい」という声があがったほどだ。

そこで、『めいろげーむ』をちょっとしたRPGに改造しようという計画がすすみ、その過程を特別連載のかたちで本誌に掲載することで、これからプログラムを組んでいきたいという人たちに、アピールするのがこのページの目的だ。

■まずは3Dダンジョンの作成からはじめよう

ダンジョンRPGにとって、舞台となるダンジョンがどうなっているかで、おもしろくもつまらなくもなるので、どんなダンジョンにするかを考えた。

ただ迷路になっているよりは「広間」とか「格子廊(こうしろう)」などを作り、「はしご」で上下移動できる3層ダンジョンにする方針で制作していくことにした。

とはいってもすぐにRPGが作れるわけではないので、今回はこの3Dダンジョン表示の部分に的をしぼって、ダンジョン型の迷路ゲームを作ってみよう。

まあ、実際には広間とか格子廊なんかがあるので、迷路というよりも、オリエンテーリングといったものに近いのだが。

右にある図1を見てほしい。これはフローチャートといって、プログラムの中でおこなわれる各処理をことばにして全体の流れを表にしたものだ。

このようなフローチャートを作っておけば、プログラムの流れがはっきりし、作成がスムーズにおこなえるようになる。

図1のフローチャートでの各処理の説明は、右下のかこみで説明しているが、なんといってもメインになるのは3Dダンジョンを表示させる部分だ。

ここは、あとあとのことを考えて独立した処理にしておき、必要に応じてサブルーチンとして呼び出すことにした。

■広間と格子廊のマップデータ作成

広間や格子廊を実現させるには、マップデータの作り方を変える必要がある。また、3層構造にするために、『めいろげーむ』とくらべるとマップデータは3倍になるわけだ。

『めいろげーむ』のマップデータ作成部分では、①X座標とY座標がともに偶数のところに壁をおく。②そこから横か下のどこかにも壁をおく、という仕組みになっていて、①の処理のあとに②が続いている。

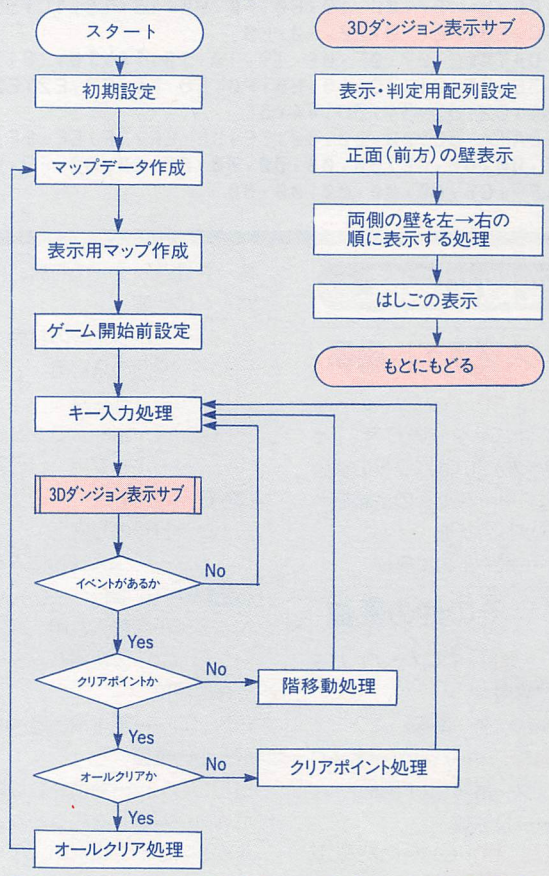
地下1階はおなじ方法でデータを作ることにした。

地下2階は格子廊で、マップデータは、②の部分で作られる壁を少なくすればうまくいく。

地下3階には広間をつくりたいので、①の部分で作られる壁の数を少なくすれば、ちょうど広間のような効果が得られる。

近くに碁盤がある人は、碁石をならべてためしてみるといい。

■図1 プログラム全体の流れ



図のフローチャートに書かれている処理を囲んでいる枠には、それぞれきちんとした意味がある。

一連の処理の始めと終わりには、両端を丸くした枠の中に、そのことを書きこむ。例えば、メインプログラムの始めなら「スタート」、サブルーチンの始めなら「〜サブ」というように。

ゲームオーバー判定など、判定にはひしがたの枠を使い、その角の部分から状況ごとの枝分かれにするわけだ。

サブルーチンを呼び出すところでは両端を2重にした枠を使う。図では「3Dダンジョン表示サブ」の部分がそれで、これは重要な部分なので、右上に3Dダンジョン表示サブのフローチャートを載せておいた。

一般の処理のところには、長方形の枠を使用し、各処理は矢印によってつながれている。

これらがフローチャートの基本形だが、自分なりの形式を作ってもいいだろう。

■『めいろげーむ』では広間は3D表示できない!?

マップデータができたら、つぎは3D表示させる部分はどうすればいいか考えてみよう。

右の図2はダンジョンを3D表示するときに、どのような線で表示すればいいかを、すべて表した透視図だ。

透視図をよくみると、現在位置から遠い奥のほうの壁は、手前のほうに壁があると、隠れてしまって見えなかったり、部分的にしか見えなかったりするのがわかる(右下の写真参照)。

透視図にある赤い線の部分は、奥の壁を表示するときに、わけられてしまう境目だ。つまり、この赤い線を含む壁が表示されたとき、それより奥の壁は部分的にしか見えなくなる。

ちなみに右下の図3は、現在位置から見える範囲を示したもので、図中のD(n, m)というのは3D表示する処理で使う、表示・判定用の配列変数で、ちょうどD(0, 2)の場所が現在位置にあたる。

2つの図をよく見くらべて、「この壁があるとこの線が表示されて、そのためにあの壁が見えなくなる」といった状況を理解してもらいたい。

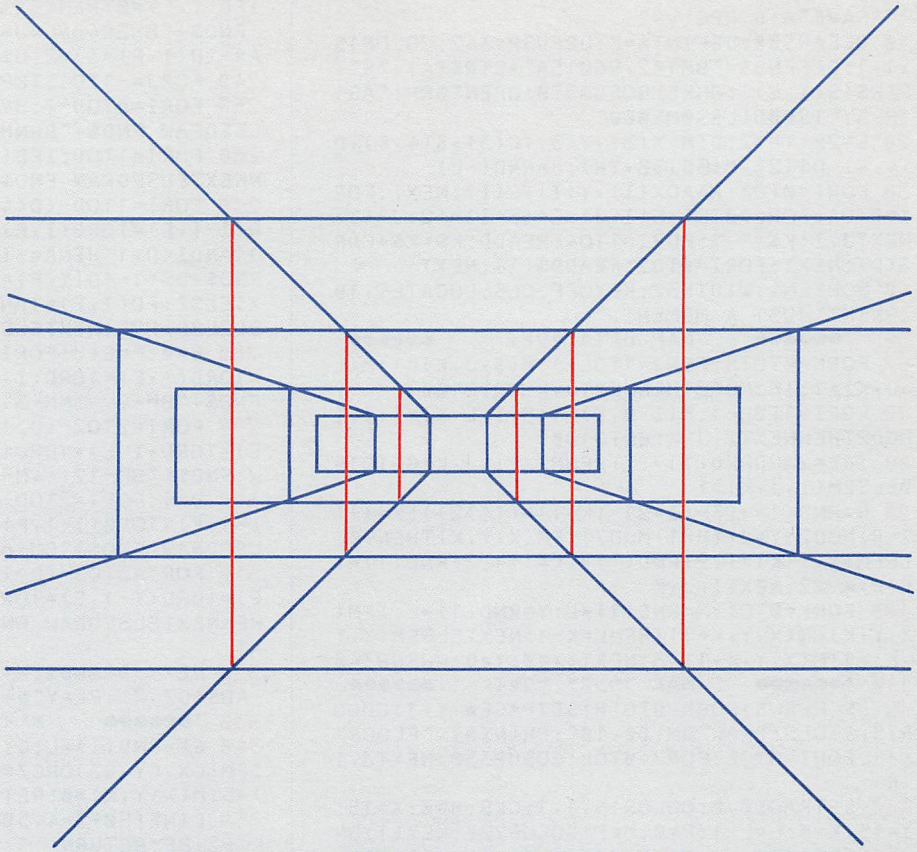
実際のプログラムでは、各壁の表示処理のまえに、このような判定をおいて、その壁が表示できるかどうか判断している。

また、3D表示するためのGML(DRAW文データ)は、『めいろげーむ』と同様に、おなじ正面の壁ならSコマンド(表示倍率)の指定を変えるだけでいいようにし、赤い線に区切られている壁はそれぞれデータを作った。そして、右側と左側は向きがちがうだけなので、Aコマンド(回転)の指定でデータ量を節約することにした。

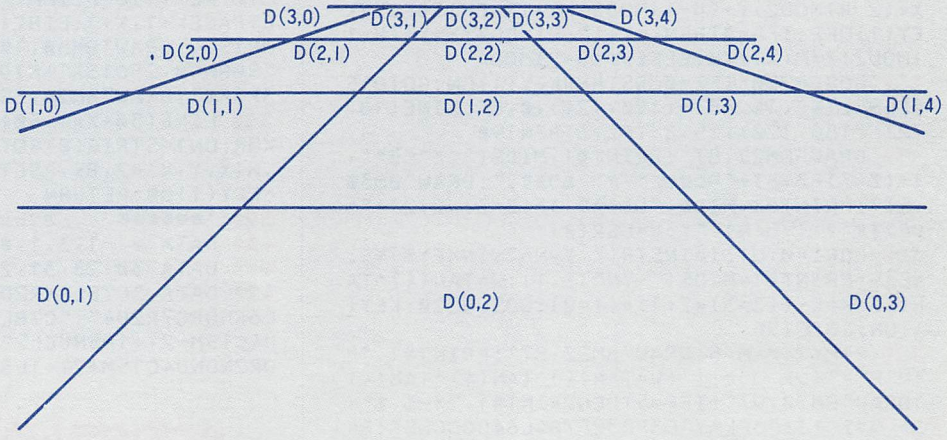
最終的に使用するGMLは、全部で8種類になった。

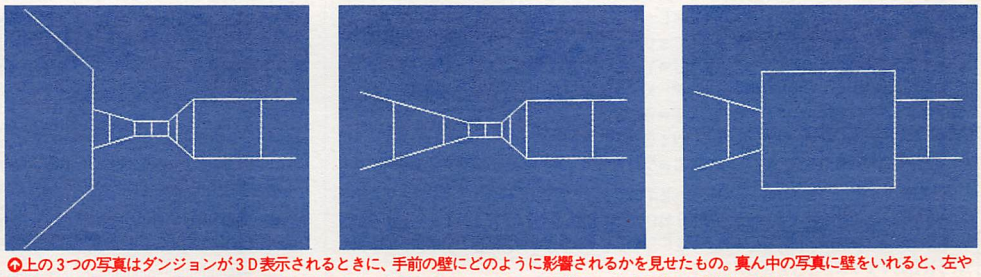
3D表示処理の部分は、前ページの図1の右上にフローチャートを載せているので、どういう流れになるか見てほしい。

■図2 3Dダンジョンの透視図



■図3 現在位置から見える範囲の床と表示用配列との対応





上の3つの写真はダンジョンが3D表示されるときに、手前の壁にどのように影響されるかを見せたもの。真ん中の写真に壁をいれると、左や右の写真のようになり、奥のいくつかの壁が消えたり、半分になったりしている状態を、よく見比べて理解してほしい

■サンプルリスト ダンジョンオリエンテーリング

```
1 'SAVE"A:D-RPG.V01
10 CLEAR500:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:COLOR15,1,1:DEFFND$="BM102,96C15A"+STR$(A)+"S"+STR$(S(I,B)):ONKEYGOSUB370:OPEN"GRP:"AS1:PLAY"T200O4L8S0M5000"
20 L=20:TH=2:DIM X(3),Y(3),C(3),S(4,1),D(4,4),D$(2),M(38,38,TH):U=RND(-L)
30 FORI=0TO3:READX(I),Y(I),C(I):NEXT:FORI=0TO4:FORJ=0TO1:S(I,J)=2^(5-I)*(2+J*4):NEXTJ,I:K$=" ":FORI=1TO4:READD:K$=K$+CHR$(D):NEXT:FORI=0TO2:READD$(I):NEXT
40 SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:CLS:LOCATE9,10:PRINT"JUST A MOMENT."
50 '●●●●●●  MAP DATA ｻｸｾｲ  ●●●●●●
60 FORK=0TOTH:FORJ=1TOL-1:M(0,J,K)=1:M(L,J,K)=1:IFJMOD2THENNEXTJ,K:GOTO100
70 FORI=1TOL-1:M(I,0,K)=1:M(I,L,K)=1:IFIMOD2THENNEXTI,J,K:GOTO100
80 IFK=2ANDRND(1)>.7THENNEXTI,J,K:GOTO100ELSEM(I,J,K)=1
90 H=RND(1)*(3-(I=2)-(K=1)*(I<>2)):X=I+(2-H)MOD2:Y=J+(H-1)MOD2:IFM(X,Y,K)THEN90ELSEM(X,Y,K)=1.2+RND(1)*(K=1)*.2+RND(1)*(K>0)*.22:NEXTI,J,K
100 FORK=0TO1:X=RND(1)*L:Y=RND(1)*L:IFM(X,Y,K)+M(X,Y,K+1)THENK=K-1:NEXTELSEM(X,Y,K)=2:M(X,Y,K+1)=3:NEXT:X=0:Y=0:GOSUB340
110 '●●●●●●  MAP ﾌｶﾝｽﾞ ｻｸｾｲ  ●●●●●●
120 SCREEN5:FORK=0TOTH:SETPAGE0,K+1:COLOR15,4:CLS:DRAW"BM100,10":PRINT#1,"FLOOR"K+1:FORI=0TOL:FORJ=0TOL:GOSUB350:NEXTJ,I,K
130 SETPAGE0,0:COLOR15,1,1:CLS:H=0:X=15:Y=15:K=0:L=L+1:P=0:M=5:GOSUB220:KEY(1)ON
140 '●●●●●●  MAZE ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ●●●●●●
150 S=INSTR(K$,INKEY$)-2:IFS<0ORS=0ANDM(X+(2-H)MOD2,Y+(H-1)MOD2,K)=1THEN150ELSEKEY(1)OFF:IFS=0THENX=X+(2-H)MOD2:Y=Y+(H-1)MOD2:Z=M(X,Y,K)ELSEH=(H+S)MOD4
160 GOSUB220:IFZ=0ORSTHENKEY(1)ON:GOTO150ELSELINE(14,68)-(190,124),0,BF:LINE(18,72)-(186,120),15,B:IFZ>3THEN190
170 DRAW"BM22,87":PRINT#1,MID$("くだ゛のほ゛",1-(Z=3)*3,3)+"ｳのはしこ゛ が゛ あります。":DRAW"BM30,97":PRINT#1,MID$("したうえ",1-(Z=3)*2,2)+"へいきますか ? (YorN) ";:U=USR(0)
180 FORI=0TO1:I=INSTR(" YyNn",INKEY$)¥2:NEXT:PRINT#1,MID$(" YN",I,1):W=TAN(4)^TAN(4):K=K-((Z=3)*2+1)*(I=2):GOSUB220:KEY(1)ON:GOTO150
190 P=P+1:M=M+5:DRAW"BM22,87":PRINT#1,"た゛い"P"ﾎﾟｲﾝﾄ ﾂｳｶ!!":W=TAN(4)^TAN(4)^TAN(4):DRAW"BM30,97":IFP=5THENPRINT#1,"ｵｰﾙ ﾎﾟｲﾝﾄ ｸﾘｱ !!!":PLAY"O3FR32F704L64CCCCL8":P=0:FORI=0TO1:W=(W+1)MOD8:COLOR=(1,W,0,W):I=-STRIG(0):NEXT:L=L-(L<34)*5:GOTO40
200 PRINT#1," hit space key !":GOSUB340:SETPAGE0,K+1:I=X:J=Y:GOSUB350:SETPAGE0,GZ+1:I=GX:J=GY:SWAP K,GZ:GOSUB350:SWAP K,GZ:SETPAGE0,0:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB220:KEY(1)ON:GOTO150
210 '●●●●●●  3D ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ  ●●●●●●
220 FORJ=0TO4:FORI=0TO4:D(I,J)=M((X+L+X(H)*I+X(C(H))*(2-J))MODL,(Y+L+Y(H)*I+Y(C(H))*(2-J))MODL,K):IFD(I,J)>3THEND(I,J)=0:NEXTI,JELSENEXTI,J
230 D=4:F=2:D$="":CLS:FORI=0TO4:A=0:B=1:IFD(I,F)=0THENNEXTELSEIFD(I,F)=1THENDRAWFND$+"BH2R4D4L4U4":D=I:I=9:NEXTELSEB=0:A=-(D(I,F)=3)*2:D$=FND$+D$(0):NEXT
240 FORJ=-1TO1STEP2:E=2+J:F=E:A=1+J
250 FORI=0TOD-1:B=1:IFD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRAW FND$+"BHNHD2G":NEXT
260 FORI=1TOD:IFD(I-1,E)=1ORD(I,E)<>1THENNEXTELSEDRAW FND$+"BH2NL2D4L2":NEXT
270 FORI=1TOD-(D<4):IFD(I-2-(I=1),E)=1ORD(I-1,E)=1ORD(I,F)=0THENNEXTELSEIFD(I,F)>1ANDI<D+1THENA=-(D(I,F)=3)*2:B=0:D$=D$+FND$+D$(1-(D(I,F)=2-(J<0))):A=1+J:B=1:NEXTELSEIFD(I,F)=1ANDI>1THENDRAW FND$+"BH2BL2L2D4R2":NEXTELSENEXT
280 B=0:F=E+J:FORI=1TOD+(D=4):IFD(I-1,E)=1ORD(I,E)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRAWFND$+"BM-9,-3NM-3,-1D6M-3,+1":NEXT
290 FORI=2TO2-(D>1):IFD(I-2,E)=1ORD(I-1,E)=1ORD(I,E)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRAW FND$+"BM-12,-4M-6,-2D12M+6,-2":NEXT
300 B=1:FORI=2TOD-(D<4):IFD(I-2,E)=1ORD(I-1,E)=1ORD(I-1,F)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRAW FND$+"BM-6,-2NL2D4L2":NEXT
310 FORI=3TO3-(D>1):IFD(I-3,E)=1ORD(I-2,E)=1ORD(I-1,E)=1ORD(I-1,F)=1ORD(I,F)<>1THENNEXTELSEDRAW FND$+"BM-8,-2L2BD4R2":NEXT
320 NEXT:DRAWD$:N=86-ABS(X-GX)-ABS(Y-GY)-ABS(GZ-K):PLAY"N=N;4":RETURN
330 '●●●●●●  ﾎﾟｲﾝﾄ ｾｯﾄ ｻﾌﾞ  ●●●●●●
340 GX=RND(1)*L:GY=RND(1)*L:GZ=RND(1)*3:IFM(GX,GY,GZ)ORGZ=KTHEN340ELSEM(GX,GY,GZ)=5:M(X,Y,K)=0:RETURN
350 LINE(50+I*4,50+J*4)-STEP(3,3),M(I,J,K)*2,BF:RETURN
360 '●●●●●●  ﾌｶﾝｽﾞ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ  ●●●●●●
370 KEY(1)OFF:IFM<1THENRETURNELSEM=M-1:SETPAGEK+1,K+1:LINE(0,0)-(98,48),4,BF:COLOR15,4:DRAW"BM30,10":PRINT#1,"ほうこう":DRAW"S0BM40,25C15A"+MID$("0321",H+1,1)+"U5NG3F3A0":DRAW"BM20,35":PRINT#1,"のこり かいすう"M
380 LINE(50+X*4,50+Y*4)-STEP(3,3),15,BF,XOR:ON1-STRIG(0)GOTO380:LINE-STEP(-3,-3),M(X,Y,K)*2,BF,PSET:SETPAGE0,0:COLOR15,1:KEY(1)ON:RETURN
390 '●●●●●●  ｶｸｼｭ DATA  ●●●●●●
400 DATA 0,-1,3,1,0,0,0,1,1,-1,0,2
410 DATA 30,28,31,29
420 DATA "C7BLDNR2DNR2DNR2DNDR2NDC15RNDFL6ENDRC7R2U4","C7BL8DNL2DNL2DNL2DNDL2NDNU4C15M-2,+1R5NUEL2","C7BR8DNR2DNR2DNR2DNDR2NDNU4C15M+2,+1L5NUHR2"
```

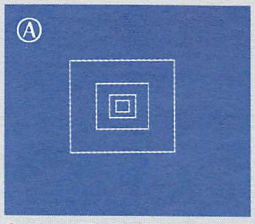
プログラム確認用データ

使い方は46ページ

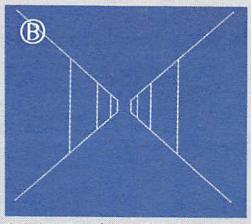
```
  1>160   10>204   20>200   30> 43
 40>245   50> 80   60>241   70> 19
 80>145   90>186  100>110  110> 15
120> 94  130>193  140>249  150>250
160> 30  170>134  180> 74  190> 90
200>141  210> 33  220>251  230> 21
240>159  250>187  260>229  270>142
280>181  290>213  300> 23  310> 92
320>195  330>119  340>180  350> 62
360>157  370> 33  380>244  390>112
400>203  410>218  420> 12
```

※このプログラムはＭＳＸ2/2+ＹＲＡＭ128K用です。

ダンジョンを3Dに見せる8つの表示用パーツ

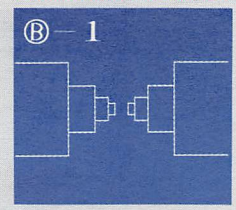


↑これは正面の壁。この壁はいちばん重要で、この壁のために見えなくなる部分ができる

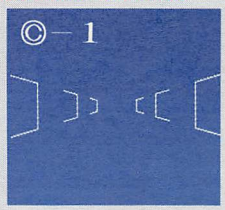


↑左右の壁の内側。壁は3つのパーツ(Ⓑ系統)に分かれていて、この壁でも見えなくなる部分ができる

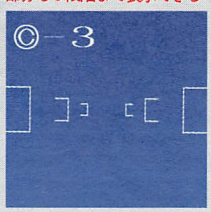
↓Ⓑ系統の壁の正面内側。この壁は手前にⒶの壁があると見えない

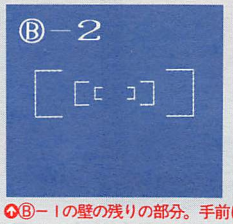


↓いちばん外側の壁側面(Ⓒ系統)。これは3段階まで表示できる

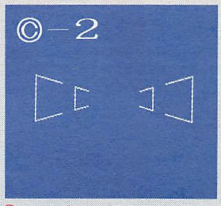


↓Ⓒ系統の壁の正面内側。この部分も3段階まで表示できる

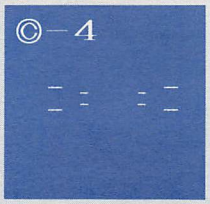




↑Ⓑ－1の壁の残りの部分。手前にⒷの壁があるときは見えなくなる



↑Ⓒ－1の残りの部分。このへんはもう2段階しかなくなっている



↑Ⓒ系統最後のパーツ。表示される条件は厳しい

■フローチャートにもとづいてプログラムを作ろう

それでは、フローチャートの順に、右にあるサンプルプログラムを参考にしながら、実際にプログラムを組むうえでのおおまかな説明をしよう。

●初期設定(10～40)

ここはプログラムを組みながら追加していったほうがいい部分。サンプルではマップの大きさや、各種データの設定をおこなっている。

●マップデータ作成(60～100)

マップデータはM(X,Y,K)の配列に設定していく。まず階数Kのループがあり、その中にマップ座標のXとYのループがくる。XかYかどちらかが奇数ならNEXT、両方とも偶数ならそこに壁をおく。ただし、Kが2(広間の階)なら乱数により壁をおかずにNEXTすることがある。つぎに横か下に壁をおくのだが、ここも広間と格子廊では乱数によっておかないようにしている。

このとき、イベント(ここではしごとクリアポイントのこと)も設定してマップデータの完成となる。

●表示用マップ作成(120)

ページ1から3にマップデータをもとに、表示用マップ(俯瞰図という)を作成。

●ゲーム開始前設定(130)

画面の設定や、ゲーム中に使われる変数の設定など。

●キー入力処理(150)

キー入力判定と座標の移動判定や方向の変更処理。

●3Dダンジョン表示サブ

画面に表示される範囲のマップデータをD(n, m)の配列に設定する(220)。

正面の壁があるかの判定を、手前のほうからおこない、壁があれば表示する。

この正面の壁の位置がいちばん重要で、その他のすべての壁を表示するのに影響する(上のかこみ内の写真を参照)。

両側の壁を左→右の順に表示するためのループ開始(240)。このときGMLのAコマンドに設定する値も計算する。

壁を見える優先順位(上の写真参照)順に判定・表示をおこなう(250～310)。

上の写真についている記号でいえば、Ⓑ⇒Ⓑ－1⇒Ⓑ－2⇒Ⓒ－1⇒Ⓒ－2⇒Ⓒ－3⇒Ⓒ－4の順に処理がすすむ。これらの処理は手前から奥に判定・表示していくが、正面の壁の位置によりどこまでかが決まる。

サンプルでは正面の壁と左右の壁の判定・表示する部分を、はしごの表示判定に利用していて、表示するときは、はしごのGMLを変数D$に設定し、壁を表示し終わったところで表示できるようにしている。

両側の壁を表示するためのループを閉じ、はしごを表示、目的地までの距離によって効果音を鳴らし処理を終える(320)。

●イベントがあるかの判定とクリアポイントかの判定(160)

移動後の現在地が通路ならキー入力処理に飛び、それ以外ならメッセージ表示枠を表示する。

イベントがクリアポイントか判定して、クリアポイント以外ならはしごを意味するので階移動処理をおこなう。

●階移動処理(170～180)

メッセージを表示し、階移動をおこなうかの入力判定。移動する場合は、階数Kを変更して3Dダンジョン表示サブを呼び出し、キー入力処理へ飛ぶ。

●オールクリアかの判定とオールクリア処理(190)

クリアポイント通過のメッセージを表示し、オールクリアかの判定をおこなう。

オールクリアならメッセージと効果音、画面フラッシュなどのデモをおこなう。

●クリアポイント処理(200)

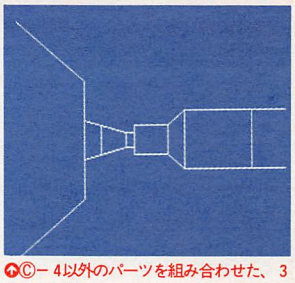
メッセージを表示し、つぎのクリアポイントを現在の階以外の場所に設定する。トリガー入力待ち、キー入力処理に飛ぶ。

サンプルにはこの他に俯瞰図を表示するサブルーチンとデータ部分があり、俯瞰図表示サブはゲーム中にファンクションキー割りこみで呼び出されるようになっている。データ部分は座標増分やキー入力処理で受け付けるキーのコード、はしごのGMLで構成されている。

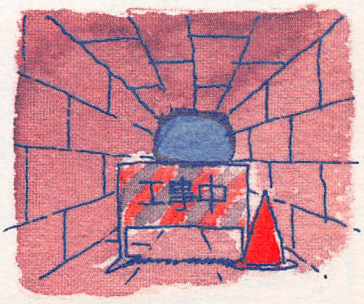
重要なのはマップが各階ごとに異なった形状の3層ダンジョンなのと、3D表示にするための処理の2つだ。

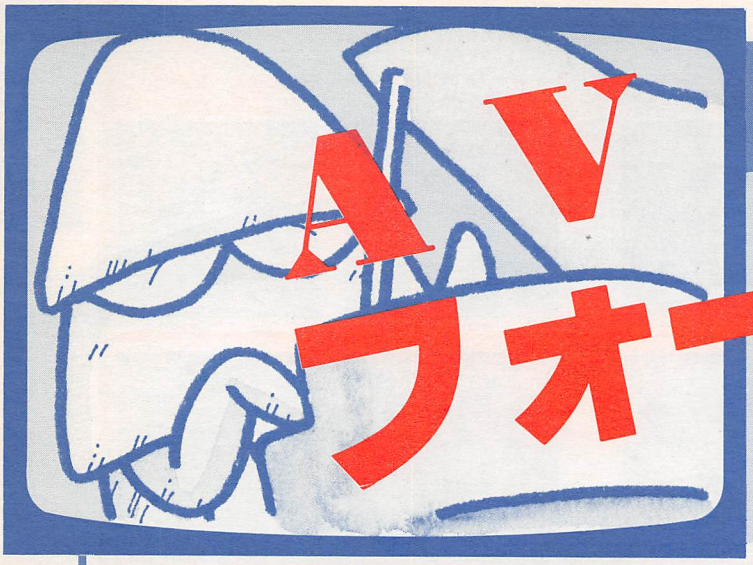
この2つがきちんと理解できていれば、この3Dダンジョンをオリジナルなものに改造することもできるだろう。

ダンジョン表示例



↑Ⓒ－4以外のパーツを組み合わせた、3D表示の例





AVフォーラム

ON AIR:8 MAY,1990

塾長：よっちゃん

今回の規定部門は、タイムリーな企画でもあるし、きっと盛りあがるだろうと思っていたら、これが逆にまったく反応が鈍かった。うーん、謎は深いなあ。

規定部門：お題は「おたく」

塾長なぞはとっくのむかしにおじんですから、どうにも自分のこととして「おたく」を考えることはできないのですが、「おたく」と呼ばれちゃったりもするだろう同世代の人たちが、どのように「おたく」を作品化するかが楽しみだったわけだ。で、結果はというと、まず応募作品の数が少ないうえに、アイデアがありきたりで、期待はずれでした。

先日テレビ番組で知ったのだが、東欧で昨年起こった一連の革命にはテレビやビデオがたいへん大きな影響力を持っていて、西側の衛星放送を見たり、こっそりビデオの上映会をおこなったりすることで、人々のあいだに真実が伝わっていったのだという。コミュニケーション・情報の質はどこでも視覚が優先する形に転換してしまい、文字はあまり重要ではなくなっていることを実感しました。

そんなわけで、北海道のパトくん(MSX2+)は、来たるべきE.T.との接近遭遇の場面で「おたく、宇宙人!?」とたずねるおたく族を想定している。宇宙人にとっては、貴重なコンタクトでしょうが、おたくにとってはすでに開発されつくしたSFのパターンといかにちがうかだけが問題だったりして。

『おたく、宇宙人!?』北海道・パト

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2:FORI=0
TO100STEP5:CIRCLE(128,80),I,2
,,,.5:NEXT:FORJ=0TO80STEP4:CI
RCLE(128,140),J,13,,,.5:NEXT
20 FORK=0TO20STEP8:CIRCLE(100
,100),K,C:CIRCLE(150,100),K,C
:NEXT:PLAY"S8M50L64O8CE":C=RN
D(1)*14+2:GOTO20
```

よくいわれることだが、オタッキーたちの会話は一方通行で、情報は消化されるのみ、弁証法的に止揚されることはない。かつてマニアと呼ばれていた人達にもこういう傾向はあって、たとえば映画マニアどうしだと、どれだけの量の映画を見たか、あまり知られていない作品を見たかどうかが会話の内容で、映画の質は問題にならなかったりします。情報はそこにあるだけで完結していて、そこから新たな表現が生まれることがない。

「おたく」という呼称には、相手と自分のあいだにさほど密接な関係がなく、優劣関係も存在しないことをしめしている。まあ、慇懃無礼ということです。家族関係にはっきり見られるように、ほかの人間と密接であることは大切であると同時に傷つけられる危険もはらんでいます。物に執着し、人間とのコミュニケーションを避けるのは、感情的に揺さぶられないための一方法です。ま、人間じゃなくて、次の作品のように犬に傷つけられる危険もありますが。パトくんはこれでMSX2+なので、次回から国後パトと呼ぼう(ご当地シリーズか?)。

『おたくの犬、どうにかして!!』北海道・パト

```
10 COLOR12,3,3:SCREEN1,1:FORI
=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+
MID$("060F0F36D32C4482060F4F3
612AD44080000040EBD7E7F66C30004
0E3DFF7E662C",I*2+1,2)):NEXT:
KEYOFF:WIDTH29
20 X=X+5:Y=RND(1)*10+15:S=SXO
R1:PUTSPRITE0,(X,120),4,S:PUT
SPRITE1,(X-Y,120),1,S+2
30 LOCATE0,17:PRINTSTRING$(29
,34):PLAY"S14M2002C64":FORI=0
TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO20
```

東欧の人々にとって、西側の国々や自分の国で正確に何が起きているのかを知ることは絶対に必要なことだったでしょう。情報にあふれかえっているような日本の中で、じゃあどれが本当に自分に必要なのかを疑いはじめると、なくてもいいものばかりを消費しているようで、ちょっと不安になります。まあ、スレインクン(M)の作品のような情報でカックンと腰砕けになるのも決してきらいではないんですけど。

『おたくだけど』神奈川・スレイン＊＊

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN7:DRAW"S
20C1BM128,0G20R40H20G20R5D20R
30U20":PAINT(128,1),6,1:PAINT
(128,106),5,1:DRAW"BM128,120C
15L10D10R20U10L10":PAINT(128,
121),7,15:COPY(0,0)-(254,212)
TO(255,0)
20 COLOR=(8,0,0,5):PAINT(0,0)
,8,1:LINE(0,200)-(512,212),2,
BF:A$=INPUT$(1)
```

まるでエイリアンであるかのように表現されるアニメおたく。新潟県の藤田康司クン(MSX)の作品。容貌・態度・人格が開放的なおたくは存在するか

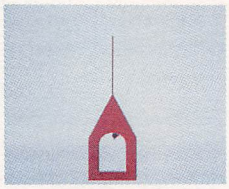
応募規定 本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内AVフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：キンコンと鐘が鳴る

はい、今月も好調な自由部門です。まず１作目は今回の目玉作品、原田明和クン（MS）の『CHAPEL（チャペル）』。

チャペル（礼拝堂）の鐘が左右に動き、キンコンと音が出るというハッピーな作品。色も上品でおとなです。どうも、キリスト教系のアイテムは、なんとなく、敬虔な善男善女になれそうな不思議な力があります。

笑っちゃったのは、プログラムがちょっと長めなのでハガキ３枚にわけて送られてきたこと。封書にすればよかったと、本人も悔やんでいた。



『CHAPEL』東京・原田明和＊

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5,0
20 SOUND7,184:SPRITE$(0)="xカ"
+CHR$(255)+CHR$(254)+"カx0 ":S
PRITE$(1)=CHR$(30)+"?"+CHR$(2
55)+CHR$(127)+"?"+CHR$(30)+CH
R$(12)+CHR$(4)
30 LINE(127,32)-(127,105),6:L
INE(127,105)-(100,158),6:LINE
(127,105)-(154,158),6:LINE(10
0,158)-(154,211),6,BF:PAINT(1
27,120),6
40 CIRCLE(127,167),15,15:PAIN
T(127,167),15:LINE(112,167)-(
142,200),15,BF
50 PUTSPRITE0,(127,152),1,0:P
LAY"O5L4S0M5000C","O5L64V10DS
0E8","O5L4S0M5000E":FORI=0TO4
00:NEXT
60 PUTSPRITE0,(120,152),1,1:P
LAY"O5L4S0M5000E","O5L8S0M500
0E","O5L4S0M5000E":FORI=0TO40
0:NEXT:GOTO50
```

次はＨＩＤＥＹＵＫＩクン（M）の『爪切り』で、切る音と同時に爪が画面に散らばっていく。爪はＣＩＲＣＬＥ文とＰＡＩＮＴ文で描いています。ま、平均的な作品というところですね。ほっておくとずーっと爪を切り続けるので、作者がハガキにものすごく爪の長い手のイラストを添えているのだが、これがものすごーく不気味でうなされそうだ。

『爪切り』和歌山・HIDEYUKI

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN2:SOUND7,
56:FORI=0TO10:SOUNDI,16:NEXT
2 SOUND0,24:SOUND2,48:SOUND4,
84:SOUND12,2:SOUND13,9:X=RND(
1)*200+28:Y=RND(1)*139+26:CIR
CLE(X,Y),12,,1.7,3.1:CIRCLE(X
-5,Y-5),8,,1.1,3.7:PAINT(X-9,
Y-9):FORI=0TO800:NEXT:GOTO2
```

中山クン（MSX）のひさびさの作品は、車のタイヤが空回りする音のシミュレート。空回りというようなマイナーなものに愛をそそぐ態度が美しい。スペースキーを押していくたびに、砂の上、砂利の上、どろどろの水たまりの上と音が変わっていくのがポイント。水たまりの音がばっちい。

『スリップ』香川・中山正智

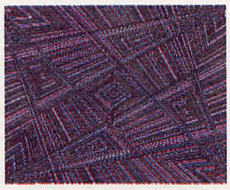
```
10 SCREEN1:WIDTH29:KEYOFF
20 READA,B$,C,B:CLS:COLORC,1,
1:LOCATE8+B,8:PRINTB$SPC(45+B
)"で〝スリップ°してしまったー！"
30 SOUND8,15:FORI=0TO5:SOUND7
,7:SOUND6,RND(1)*A:SOUND7,63:
NEXT:IFSTRIG(0)THENIFA=31THEN
RESTORE40:GOTO20ELSE20ELSE30
40 DATA0,すなの うえ,7,3,10,し〝ゃりの
うえ,4,2,31,と〝ろとろの 水たまり,6,0
```

ふふ、タブータクン、センスが光ります。これだけ短くて表示がハデだと、なんか得したような気分になる。「ＷＩＤＴＨ１」が本作のポイントです。

『シューティング』群馬・タブータ

```
10 CLS:SCREEN1:WIDTH1:COLOR10
,1,1:PLAY"T255O6V15C.O3GC3":P
RINT"                    1111
                          めい
中！"
20 COLOR1,8,10:COLOR15,10,8:G
OTO20
```

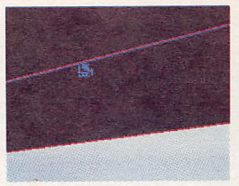
これまたしばらくごぶさただったMR．NORAクン、抽象的なヒジュアル作品で登場です。桜花さつきMR．NORAと称号を進化させることにしよう。こういったプログラムも大好きなんだけど、こうストレートなタイトルだとねえ。ネーミングにセンスがほしいですな。

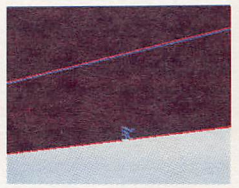


『Line Line Color』大阪・桜花MR.NORA＊＊

```
10 COLOR5,0,0:SCREEN7:DEFFNA=
RND(1):DEFFNB=I/2*FNA
20 FORX1=1TO384STEP2:R=RND(-T
IME):Y1=X1*.4140625#:X2=511-X
1:Y2=211-Y1:C=FNA*15+1
30 LINE(0,0)-(X1,211),C:LINE(
511,211)-(X2,0),C:LINE(0,211)
-(511,Y2),C:LINE(511,0)-(0,Y1
),C:LINE(0,0)-(X2,211),C:LINE
(511,211)-(X1,0),C:LINE(0,211
)-(511,Y1),C:LINE(511,0)-(0,Y
2),C:NEXT
40 FORC=15TO2STEP-1:FORI=7TO0
STEP-.3:COLOR=(C,I,I,I):NEXTI
,C:FORI=8TO1STEP-.7:FORC=1TO1
5:COLOR=(CMOD15+1,I*FNA,I*FNA
,I*FNA):COLOR=((C-1)MOD15+1,F
NB,FNB,FNB):NEXTC,I:CLS:COLOR
:GOTO20
```

斜めの線が出てきてなんだろうと思ったら、テテテとリフトが昇っていく。ああ、スキーのリフトね。なーんだ、と思っていたら、ちゃんとスキーですべっておりてきた。ＫＦＭ・Ｍｋ２クン（MS）の作品。





『スキー』兵庫・KFM・Mk2

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:SPRI
TE$(1)="くクシすぁん)カ":SPRITE$(2)=
"た67ØΞØ,み"
20 LINE(0,70)-(255,0):LINE(0,
155)-(255,120):PAINT(6,170),1
5
30 Y=71:FORI=0TO255:Y=Y-.28:P
UTSPRITE1,(I,Y),7,1:FORJ=155T
O100STEP-5:SOUND10,J:NEXTJ,I
40 PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0T
O2000:NEXT
50 B=104:FORI=255TO0STEP-1:B=
B+.13:PUTSPRITE1,(I,B),7,2:NE
XT
60 PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0T
O1000:NEXT:GOTO30
```

はい、おなじみＡＯＴＡＸクン（これで相続所得法人ＡＯＴＡＸに昇格）。題名で予測がつきますが、ボールがはずむのを再生・逆再生します。音付きなのがまたうまいなあ。

『再生・逆再生』神奈川・相続所得AOTAX

```
10 SCREEN1,1:KEYOFF:COLOR15,0
,0:SPRITE$(0)="~"+STRING$(6,2
55)+"~":DIMA(185),B(185),C(18
5):XX=4:Y=8
20 FORI=0TO185:A(I)=X:B(I)=Y:
C(I)=V:YY=YY+.5:XX=XX*.98:X=X
+XX:Y=Y+YY:IFY>175THENY=175:Y
Y=-YY*.8:V=-YY+2:NEXTELSEV=V+
(V>0)*.5:NEXT
30 FORA=0TO1:CLS:PRINTMID$("さ
いせい　　き〝ゃく　さいせい",A*9+1,9):F
ORI=0TO1000:NEXT:FORI=185*ATO
185-185*ASTEP1-A*2:PUTSPRITE0
,(A(I),B(I)),8:SOUND0,0:SOUND
1,10:SOUND7,56:SOUND8,C(I):NE
XTI,A:GOTO30
```

８月号のお題「夜」

最近は超常現象がはやっていて、いろいろなインチキすれすれの商品（アルファ波を出すリングだとか）が売れているそうです。そうした現代のダークサイドといった含みもあって、世紀末の「夜」を表現してください。画面が黒いだけ、なんてのはだめ。テレビのサンドストームも見あきたぞ。しめ切りは５月末日、応募規定は左下の欄外にあり。イラスト、自由部門への投稿も歓迎します、と月例のセリフをくりかえすのだった。

得点システム

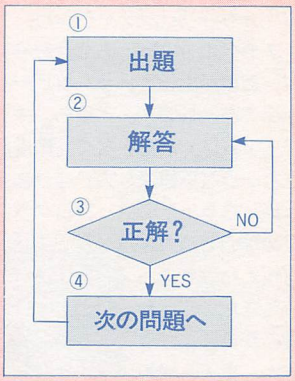
当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「Ｍ」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「MS」、３回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト（ただし定価で１万円以内）を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪（はくだつ）もあるので心するように（塾長）。

ちえ熱あっちゃん

日記① あっちゃん、英単語カードを作る

編集デスクより

ゲームの攻略記事ではプレイヤーの思考を追っていくタイプの記事があります。「ちえ熱あっちゃん」は、プログラムのできないスタッフがプログラミングできるようになるまでのプロセスを追うプログラミング攻略記事です。テーマは比較的かんたんなBASICで実現できそうな学習プログラムを選びました。しかし、正直いうと、デスクとして不安な気持ちでいっぱいです。



■図 英単語カードのフローチャート

今日は12時に出社した。出社したらファンダム班の編集デスクから「1ページやるからプログラムを作ってみろ」といいわたされた。だって、オレ、プログラムできないし。う〜んう〜ん(と考えこんでいると、ふとむかしのことを思い出した)。

むかし、オレが親にパソコン(FM−7)を買ってもらったとき(8割は自分のお年玉で)の決め手となったセリフは「学校の勉強にも役立つ」だ。もちろんどう役立つかなんてことは考えてもなく、じつは買ってもらうためのウソであり、けっきょく買ってもらったパソコンはゲームをするものでしかなかったけど。そんなむかしのことを話してみたら、「じゃあ、それでいこう」といわれた。つまり、「学校の勉強に役立つプログラム」を作るということらしい。

オレは、AVフォーラムに送られてくる手書きのリストを打ちこむ仕事はしているけど、自分でプログラムを作ったことは、まだ、ない。こんなオレにプログラムを作れ、というデスクの意図は見え見えだ。オレをモルモットかなにかにして、プログラムを教えこみながら、初心者向け同時進行型プログラム入門記事にしようというコンタンらしい。

最初はとにかく自分1人の力でやってみろといわれた。しょうがないから、かんたんそうな英単語カードのプログラムを作ることに決めた。しかも、5問くらいしか出題しないやつ。

数日間うだうだしていたら、そのくされ頭を整理するためにプログラムの設計図(フローチャート)を書いてみろ、といわれたので、とりあえずかんたんなやつを書いた(右上の図参照)。

フローチャートに従ってしばらく考えてみると、

①出題はPRINT
②解答の受けつけはINPUT
③正解判定はIF(解答)=(正解)THEN(④次の問題を出題)ELSE(ふたたび②解答の受けつけ)

と、オレの知っているBASICでじゅうぶん作っていけそうだ。作りはじめて、しばらくすると発熱する問題にぶつかった。英単語やその解答をわざわざ表示や判定の部分に直接書いていくのは面倒だから、すべて変数に置きかえてしまいたい。なにか問題と解答のデータを変数に読みこんでくれる命令はないかなと考えること数分。う〜んう〜ん。データを読みこむ、DATAを読む、DATAをREAD……そうだREAD文、DATA文を使ってみよう(使ったことはないけど)。パラパラ(マニュアルをめくる)、パチパチ(打ちこむ)、ピッ(エラーが出る)、グッ(ぶっこわしたくなる衝動を抑える)……。くりかえしチャレンジしているうちに、この2つの文の性質がハッキリ見えてきた。READ文って、その行を通るたびにDATA文のなかのデータ(ここでは問題と解答)を自動的に順々に読みこんでくれるんだ。つまり、1度読みこんだデータは2度と読みこまなくて、前に読みこんだデータの続きから読みこんでくれるわけ。ふうん。

あとは、どういうわけかそれほど苦労せずに、いちおう完成。なんとかなったじゃん。

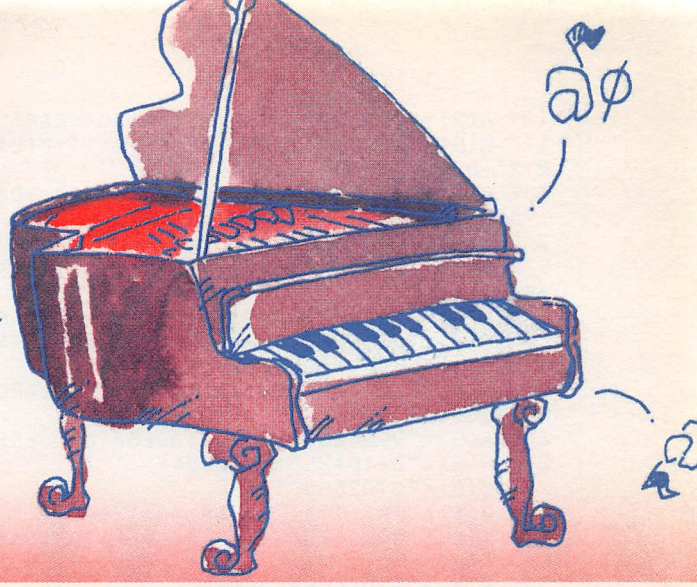
このプログラムは5問を順番に出題することしかできない。これじゃあちょっと英単語の学習にはたりないものがあるので、「来月までにランダムで出題できるものにしろ」と編集デスクにいわれた。あ、また熱でそう。

■リスト とにかくできた『英単語カード』

```
10 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,1,1:KEYOFF
20 READB$,D$:DATA イヌ,DOG,ネコ,CAT,リンゴ,APP
LE,タマゴ,EGG,クルマ,CAR
30 CLS:K=K+1:PRINT"た゛い";K;"もんめ",B$:PRINT
40 N$="":INPUT"えいやく は ";N$
50 IF N$="N" THEN PRINT"コタエ ハ",D$:FORI=0
TO1000:NEXT:GOTO 80
60 IF N$=D$ THEN PRINT"セイカイ !":FORI=0TO5
00:NEXT:GOTO80 ELSE COLOR6,1,1:PRINT"マチカ
゛イ":FORI=0TO500:NEXT:COLOR15,1,1
70 PRINT"わからないときは[N]":GOTO40
80 IF K<5 THEN20
90 END
```

このページは要♪です！

FM音楽館



えー、元ビートルズのポール・マッカートニー、来日しましたね。で、今回はそれを記念してポールの曲(ちょうど「カミング・アップ」のプログラムが来ていた)を取り上げようと思っていたのですが、版権の関係でボツってしまった。うーん、音楽の出版権ってときどきよくわからなくなっちゃうなぁ。

Beyond the Galaxy

⊙京都府・Knightの作品⊙

まずはKnightクンのオリジナル作品。プログラムを見ると、短くてシンプルな構造になのだが、実際に音を出してみると"ビヨーン"と拡がりのあるサウンドになっていてとても気持ちイイ。「宇宙空間のイメージ」と作者のコメントにあります。

このサウンドの秘訣は、まず自分で作った@63の音。チャンネルAとチャンネルBのコーラス効果や、メロディの音色がオーボエとトランペットで交代していくことも、雰囲気を盛り上げるのに役立っています。

こういった、曲というよりはサウンドのスケッチみたいな作品も、プログラムの工夫が生かせてなかなかおもしろいですね。

```
10 '● Beyond the Galaxy ● Knight Soft
20 CALLMUSIC(1,0,2,2,2)     ' 1990/ 3/14
30 CLEAR 1500:DEFSTR A-E,T:DIM X%(15)
40 FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ A
50 X%(I*4+J)=VAL("&H"+A):NEXT J,I
60 CALLVOICE COPY(X%,@63)
70 DATA 0000,0002,1361,F311,0024,E340
80 '●●● M.M.L. ●●●
90  T="T150
100 TA="@ 5 O5 V13 L 1 Q8
110 TB="@ 5 O5 V10 L 1 Q8
120 TC="@63 O3 V13 L 1 Q8
130 TD="V 8 @A15
140 TE="L16":SOUND 6,6:SOUND 7,183
150 FOR I=0 TO 5:DATA 0,20,40,60,0,40
160 READ Z:POKE &HFA2C+I*16,Z:NEXT I
170 '
180 A0="E C D F":B0="R4 E C D F2.
190 A1="E C D F":B1="R4 E C D E2.
200 A2="F E F G":B2="R4 F E F G2.
210 A3="D&D C&C":B3="R4 D&D C&C2.
220 C0="V12 C&C&C&C
230 C1="V13 <A&A&A&A>
240 C2="V14 <G&G&G&G>
250 C3="V15 <F&F&F&F>
260  D="C!H2C2":D0=D+D+D+D
270 D1="C!H1 C1 C!H1 C1
280  E="V11CV10CCV9CCV8CCCV7CCCCV6CCCC
290 E0=E+"R1"+E+"R1"
300 E1=E+E+E+E
310 '●●● Play ! ●●●
320 PLAY #2, T, T, T, T, T
330 PLAY #2,TA,TB,TC,TD,TE :Z=1
340 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0
350 PLAY #2,A1,B1,C1,D0,E0
360 PLAY #2,A2,B2,C2,D0,E0
370 PLAY #2,A3,B3,C3,D1,E1
380 Z=3+(Z=3)*2:A=MID$("@5@6",Z,2)
390 PLAY #2,A,A
400 GOTO 340
```

TOWN1

ソーサリアンより

⊙静岡県・JL2TBBの作品⊙

つぎは、人気の高いソーサリアンの音楽ですが、JL2TBBクンはかなりアレンジをほどこしていて、ちゃんと作者の個性も加味されたものになっていたのでサイヨー。

この作者は、アレンジとかプログラムにかなり慣れているようで、曲の流れがじつにスムーズです。手法を見ると、はっきりテクノ以降のやりかた。楽器はブラスであろうがドラムであろうが、音の出るものとして価値が一緒で、どこに何を置くかでアレンジしていく、という方法です。これはデジタル楽器が発達して、キーボードでプログラムを切り換えればいろいろな音色が出てくるようになったからで、それ以前の旧人類に多い楽器に対する思い入れからははるかに遠い位置にいます。

```
10 'SORCERIAN TOWN1 BY JL2TBB
20 'FOR YM2413 FM OPERATOR TYPE LL
30 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 CALLTEMPER(2):CALLPITCH(440)
50 CLEAR2048:DEFINTL-Z:DEFSTRA-K
60 DIMA(10),B(10),C(10),D(10),E(10),F(10
),G(10),H(10),I(10),J(10)
70 '———>TEMPO
80 K="T150
90 '———>MELODY
100 A(0)="V8@0O5L12Q8
110 B(0)=A(0):C(0)=A(0):D(0)=A(0)
120 A(1)="V10>C2.&C6V8C12&C2V10CDCDR12
130 B(1)="A2.&A6A12&A2D6D
140 C(1)="F2.&F6F12&F2F6F
150 D(1)="@6Q6R6<<D>>C6<<D>>D6CR6<<D>>C6
<<D>>D6C
```

©ファルコム

投稿大募集

FM音楽館では、MSX2+やFMパックのMSX—MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません(でも、できればオリジナル作品がいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4—10—7 TIM・MSX・FAN編集部 FM音楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。

```
160 A(2)="C2D24E-24E6CR6D4<B4>C<A6AR6
170 B(2)="A&"+B(1):C(2)="F&"+C(1):D(2)="
R12"+D(1)
180 A(3)="G&G2D6EG6>C<R6B-R6AG6V8B->D6
190 B(3)="F&F2.F6F&F2F6F
200 C(3)="D&D2.D6D&D2D6D
210 D(3)="R4<<G>>D6<<G>>F6D<<R6G>>D6<<G>
>F6D
220 A(4)="V10G&G2G6DE6V12F4ER6DR6D&D4<
230 B(4)=">F&F2F6<B-4>D4CR6<B-R6B-&B-4
240 C(4)=">D2<G>D6<G4B-4AR6GR6G&G4
250 D(4)="R4<<G>>D6<<G>>F6DR6V10GR6AR6B-
R6B-&B-4V8
260 A(5)="V9G4&G6F24F+24G6DE6F4G4D4E&E4
270 B(5)="D+1D+2&D+6D12&D4
280 C(5)="C1C2&C6C12&C4
290 D(5)=D(0)+"<A-1A-2&A-6A-12&A-4>
300 A(6)="G4&G6F24F+24V10G6A6B6>D4<B6A4B
4A24A-24
310 B(6)="E1D4<B6A4>E&E4
320 C(6)="D1R2R6D&D4
330 D(6)="<B1R2R6B&B4>
340 A(7)="G4&G6F24F+24V10G6A6V12B6>D4<B6
>E&E2<V10
350 B(7)="E1E2R6E&E4
360 C(7)="D1D4<B6>E4D&D4
370 D(7)="<B1B2R6B&B4>
380 A(8)="B1L6B>CDEDL12C<
390 B(8)="G1L6GAB>C<BL12A
400 C(8)="E1L6EFGAGL12F
410 D(8)="C1L6CDEFEL12D
420 A(9)="B4&B6>C<AB4&BA24A-24G&G2EFGAB-
>C<
430 B(9)="G&G2G4&G6E&E2CDEFF+A
440 C(9)="E&E2E4&E6C&C2
450 D(9)="C&C2C4&C6<A&A2>
460 A(10)=LEFT$(A(9),24):C(10)=C(9)
470 B(10)=LEFT$(B(9),13):D(10)=D(9)
480 '------>BRASS ETC
490 E(0)="L12
500 E(1)="@6V8Q6O5R6<D>F6<D>G6F<R6D>F6<D
>G6F
510 E(2)="R12"+E(1)+"R6DGA"
520 E(3)="R4<G>F6<G>A6G<R6G>F6<G>A6G
530 E(4)="R4<G>F6<G>A6GR6V10B-R6>CR6DR6D
&D4<V8
540 EB="V9Q8O4@46Y0,36Y1,36R2EFGAB-B4&Y0
,100&B2Y0,36E4
550 E(9)="G6&G4AEG4&GY1,4F+FE4&Y0,100&E4
Y1,36
560 EA="R2Y0,36AB>CBB-A4&Y0,100&A2Y0,36G
4
570 E(10)="Y1,4Q4F+4Q8G6Q4F+6Q8G6Q4F+6Q8
G+24A6&Y0,100&A2.
580 '------>RHYTHM
590 G(0)="V10@A15B!6S24.S48S!4S!12S12B12
M!12M12B12
600 G(1)="CB!4HS6B12B!6S12H6HB12B!4HS6B1
2B!6S12H6
610 G(2)="CB12B!4HS6B12B!6S12H6HB12B!4HS
6B12B!6S12B12S12":G(3)=G(2)
620 G(4)="CB12B!4HS6B12B!6S12B6BC!4BSH12
B6S12B6SC!12B12S!12S12
630 G(5)="B4H2H2H4B6BC4":G(6)=G(5)
640 G(7)="B4H2H4V1S!48S48S24S24V3S24S24S
24V5S24S24S24V7S24S24S24S!6V10BSC!4
650 G(8)="CB!4HS6B12BC!6S12H6B12CB!4HS6B
12CB!6S12H6
660 G(9)="CB12B!4HS6B12CB!6S12H6B12CB!4H
S6B12CB!6S12B12S12M12
670 G(10)="CB12B!4HS6B12CB!6S12H6B12S!12
S12B12M!12M12B12BS!6B12SM12SM12B!12
680 '------>WOOD BASS
690 F(0)="V14@33O3L12Q7
700 F(1)="D6DER6FR6G6D4DER6FR6G6
710 F(2)="D4DER6FR6G6D4DER6FR6G6
720 F(3)="<G4GAR6B-R6>C6<G4GAR6B-R6>C6
730 F(4)="<G4GAR6B->B-<GA6G4A4B-R6B-4>
740 F(5)="<F1F2&F6>F12&F4<
750 F(6)="E1E2&E6>E12&E4":F(7)=F(6)
760 F(8)="<A6ABR6>CR6D6<A4ABR6>CR6D6
770 F(9)="<A4ABR6>CR6D6<A4ABR6>CR6D6E
780 F(10)="<A4ABR6>CR6D6<A4ABR6>CR6D4
790 '------>PLAY
800 PLAY#2,K,K,K,K,K,K,K
810 L=0:GOSUB950
820 FORN=1TO2:FORM=1TO2:FORL=1TO4
830    GOSUB950
840  NEXT:NEXT
850  GOSUB900
860 NEXT
870 FORL=1TO4:GOSUB960:NEXT
880 FORL=1TO4:GOSUB970:NEXT
890 GOSUB900:GOTO820
900 L=5:GOSUB950:L=6:GOSUB950
910 L=5:GOSUB950:L=7:GOSUB950
920 E(8)=EB:L=8:GOSUB950:L=9:GOSUB950
930 E(8)=EA:L=8:GOSUB950:L=10:GOSUB950
940 RETURN
950 PLAY#2,A(L),B(L),C(L),D(L),E(L),F(L)
,G(L):RETURN
960 PLAY#2,  "",  "",  "",F(L),  "",F(L)
,G(L):RETURN
970 PLAY#2,  "",  "",  "",D(L),E(L),F(L)
,G(L):RETURN
```

ビートルズコーナー

BLACK BIRD

⊙高知県・幸山隆志の作品⊙

今回は作品のリストが長めで3つしか取り上げることができません。次回は短めのものを選ぶことにしよう。

さて、「BLACK BIRD」はギターの練習曲としてもよく使われる、意外に知名度の高い曲です。生の楽器のニュアンスを表すのは難しいものなのですが、幸山クンの作品はギターで弦を押さえたままフレットをスライドさせる様子をうまく表現していてポイント高し。

ただし、PLAY文で演奏させるたびにデータを読みにくくやりかたは、演奏が遅れがちになるので、音楽のプログラムという観点からはあまり勧められません。データをまとめて読みこませたほうが安全です。

```
100 'THE BEATLES "BLACK BIRD"
110 'PROGRAMMED by T.KOUYAMA 1990.3
120 '
130 CALL MUSIC:CALL VOICE(@16,@10,@10)
140 DATA "T95O5V15L8","T95O4V13L16","T95
O3V13L4","T95V10"
150 '--------(intro)--------
160 DATA "","B8G8>C8<G8>{DD+EE+F+GG+AA+}
4 B8<G>B<G>B<G8>B8<G>B<G>B<G8","GA{B>CC+
DD+EE+F+}4 GR4GR4","S4S4S4 S4S4S4S4"
```

BLACKBIRD Words & Music by John Lennon and Paul McCartney
© Copyright 1968 for the World by NORTHERN SONGS LTD., London, England
Rights for Japan controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo
Authorized for sale in Japan only

日本音楽著作権協会(出)許諾第9007038-001号

```
170 '--------(A)--------
180 DATA "GGG16G16G16D16G16>D8. D2.R4","
O4B8G8>C8<G8>{DD+EE+F+GG+AA+}4 B8<G>B<G>
B<G8>B8<G>B<G>B<G8","O3GA{B>CC+DD+EE+F+}
4 GR44R4","S4S4S4 S4S4S4S4"
190 DATA "<BGA16A16A&AF+>CD16<B16&B4R4R2
","L8>E<G>G<G>F+<G>B<G L16>G8<G>G<E>G<G8
>G8<G>G<E>G<G8","CC+DD+ ER4E-R4","S4S4S4
S4 S4S4S4S4"
200 DATA "A4BG& G2R2","L8>F+<G>G<G L16>E
8<G>E<C>E<G8>E-8<G>E-<C>E-<G8","DC+ CR4C
R4","S4S4 S4S4S4S4"
210 DATA "L16G8G8G8AB&BAR8GE8A& A8G8BA8G
&G4R4L8","">D8<G>D<<B>>D<G8>C+8<G>C+<<A>>
C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8","<BR4AR4
>DR4<GR4","S4S4S4S4 S4S4S4S4"
220 DATA "*","","",""
230 '--------(A1)--------
240 DATA "","">E8<G8>D8<G8>C+8<G>C+<<A>>C
+<G8 >C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8","">DR4<GR4
>DR4<GR4","S4S4S4S4 S4S4S4S4"
250 DATA "*","","",""
260 '--------(B)--------
270 DATA ">C4.<G&G4.G& G2.R4","">A8<G8>G8
<G8>F8<G8>E8<G8 >D8<G>D<<B>>D<G8>E8<G>E<
C>E<G8","">FEDC<B-R4>CR4","S4S4S4S4 S4S4S
4S4"
280 DATA ">C4.<G&G4.G& G2R8.>G16&G16F16E
16F16& FD16D16C<B16F16","">A8<G8>G8<G8>F8
<G8>E8<G8 >D8<G>D<<B>>D<G8>C+8<G>C+<<A>>
C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8","FEDC <B-R4AR4 >DR
4","S4S4S4S4 S4S4S4S4 S4S4"
290 '--------(C)--------
300 DATA "FG&G2 R1","B8G8>C8<G8>{DD+EE+F
+G+AA+}4 B8<G>B<G>B<G8>B8<G8>B8B8","<GA{
BB+>CC+DD+EE+F+}4 GR4G8G8","S4S4S4 S4S4S
4S4"
310 DATA "*","","",""
320 '--------(C1)--------
330 DATA "","E8<G8>G8<G8>F+8<G8>A8<G8 >G
8<G>G<E>G<G8>G8<G>G<E>G<G8","CC+DD+ ER4D
-R4","S4S4S4S4 S4S4S4S4"
340 DATA "","">F+8<G8>G8<G8 >E8<G>E<C>E<G
8>E-8<G>E-<C>E-<G8","DC+ CR4CR4","S4S4 S
4S4S4S4"
350 DATA "","">D8<G>D<<B>>D<G8>C+8<G>C+<<
A>>C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG8","<BR4
AR4 >DR4<GR4","S4S4S4S4 S4S4S4S4"
360 DATA "*","","",""
370 '--------(C2)--------
380 DATA "","B8<G>B<G>B<G8>B8<G>B<G>B<G8
>B8<G8>B8<G8>B8<G8>B4& B4","GR4GR4 GR4R
4G4& G4","S4S4S4R4"
390 DATA "","R2{BA+AG+GFE+ED+DC+C}4 <B8G
8>C8<G8>D8<G8","R2{GF+E+ED+DC+C<BA+A}4 G
AB","R2R4 S4S4S4"
400 DATA "","">E8<G8>D8<G8>C+8<G8 >C8<G>C
<D>C<G8","">C<BA> DR4","S4S4S4 S4S4"
410 DATA "*","","",""
420 '--------(Coda)--------
430 DATA "GGGAB16A16R8G16EA16& ABA16GG16
&G4R4","">E8<G8>D8<G8>C+8<G>C+<<A>>C+<G8
>C8<G>C<D>C<G8B8GB<G>BG","">C<BAR4 >DR4<G
R4","S4S4S4S4 S4S4S4S4"
440 DATA "GGG16G16B16A16&AR8G16EA16& AGB
16A16G16A16G4R4","">E8<G8>D8<G8>C+8<G>C+<
<A>>C+<G8 >C8<G>C<D>C<G8A8>D8&D4","">C<BA
R4> DR4<G8>D8&D8","S4S4S4S4 S4R4R2"
450 DATA "¥","","","","",""
460 CO=0
470 READ A$,B$,C$,D$
480 IF A$="*" THEN CO=CO+1:GOTO 520
490 IF A$="¥" THEN END
500 PLAY #2,A$,B$,C$,D$
510 GOTO 470
520 ON CO GOTO 530,540,550,560,550,570,5
40,580
530 RESTORE 240:GOTO 470
540 RESTORE 180:GOTO 470
550 RESTORE 270:GOTO 470
560 RESTORE 330:GOTO 470
570 RESTORE 380:GOTO 470
580 RESTORE 430:GOTO 470
```

プログラム確認用データ(使い方は46ページ参照)

●Beyond the Galaxy

10> 23	20> 33	30>202	40>182
50>131	60>185	70>102	80> 86
90> 80	100>137	110>116	120>157
130>169	140>143	150> 82	160>173
170>198	180>193	190>196	200> 11
210> 19	220> 26	230>198	240> 88
250> 73	260> 9	270>211	280>177
290>213	300>188	310>225	320>146
330> 50	340>208	350>223	360>238
370> 4	380>200	390>250	400>120

●TOWN1

10>251	20>206	30> 43	40>239
50>108	60>227	70>147	80>237
90>155	100>163	110> 77	120>226
130> 85	140>209	150>243	160>148
170>111	180> 57	190>221	200>158
210>217	220> 15	230> 70	240>130
250>121	260>132	270> 59	280>164
290>160	300>179	310>180	320>150
330>252	340>189	350>111	360>152
370>179	380>105	390> 97	400>187
410>179	420> 84	430> 71	440>171
450>126	460> 91	470> 86	480> 36
490>132	500> 95	510> 61	520> 34
530>196	540> 8	550>115	560> 82
570> 72	580>209	590>248	600> 54
610> 24	620>103	630> 93	640> 90
650>155	660>184	670>141	680>230
690> 90	700>201	710>202	720> 89
730>221	740> 68	750>240	760>200
770> 12	780>188	790>203	800>203
810>213	820>235	830>226	840> 96
850>139	860>143	870>244	880> 38
890> 32	900>223	910>230	920> 36
930> 54	940>198	950>193	960> 1
970> 34			

●BLACK BIRD

100>130	110> 88	120>198	130>190
140>156	150> 48	160> 38	170> 89
180> 8	190>186	200>243	210>163
220> 54	230> 50	240>255	250> 54
260> 97	270>249	280>187	290>105
300>207	310> 54	320> 66	330> 9
340>190	350>150	360> 54	370> 75
380> 3	390>225	400> 17	410> 54
420>142	430>108	440> 70	450>156
460> 58	470>168	480>197	490> 14
500>124	510>136	520>111	530>118
540>150	550>111	560> 79	570>223
580>111			

MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい！

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

水滸伝

水滸伝のひとりで60人をやっつける「おいしい技」の情報と退却をうまく使った「ちぎり攻め」がなかなか役に立つぞ！

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

黒旋風李逵のおいしい技

シナリオ2、レベル1の李逵で45国を攻めて金と食料を奪います。体力と腕力はせいいっぱい高くしてください

1月　囟鵬を誘います(編集部注・別に誘わなくてもいい)

2月　36国へ2人で逃亡します

3月　36国をねぐらにします

4月　李逵ひとりで食料を全部持って45国を攻めます

戦闘シーンでは、左から4番目、上から4番目のところに配置します(川の横)。相手は川を渡ってくるので攻撃移動は受けません(それにひとりしか出陣しない)。待機していると3日くらいで敵が隣に来るので、応戦してくれるまで一騎討ちを申しこみます。たいてい李逵が勝つので、45国の金と兵糧がもうかり、敵の強者も何人か捕らえることができます。

ほぼ100%成功し、最高で金700、食料2000ほどもうかりました。(ｂｙ白旋風ハガ逵・大阪府)

李逵の体力100、腕力99で試してみた。

「小者がひとりもいないのに小者230の45国へ強者ひとりで攻めこむなんてそんな無茶な」と思えるが12月号ですでに紹介しているように、こちらの小者が0ならコンピュータは強者ひとりしか出陣させないということが第1のポイント。

それでも敵の小者は60人もいるので、まだ無茶に見える。李逵の腕力は99もあるので、「一騎討ちならあるいは……」とも考えられるが、一騎討ちを挑もうと近づいたとたんに白兵戦でやられるのは目に見えている。しかも、城にいる敵には一騎討ちを挑めない。ところが、コンピュータは小者数があまりにも有利なときは必ず攻めて来る。これが第2のポイント。

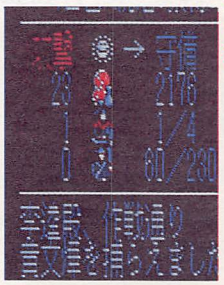
敵が自ら近づいて来るなら攻撃移動を受けないようにうまく計算して一騎討ちを挑むことは可能だが、断られたあとで(敵は1歩退く)攻撃移動されたらひとたまりもない。しかし、敵がこちらに隣接するには川に入らなければならないということが第3のポイント。最初に近づくときも一騎討ちを断ったあとで近づくときも川に入らなければならないため、攻撃移動はできないのだ。

ただ、マニュアルには小者数の差が大きいときに一騎討ちで勝とうとしても無理という意味のことが書いてあるので、小者数0対60で一騎討ちに勝つことがありうるとは思わなかった。調べてみると、出陣した黄文の腕力は13しかなかった。腕力が99対13だからこそ可能なのだろう(体力は85対66)。

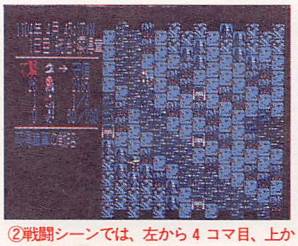
8回試して2度失敗した。1回目は最初の実験だったため、詳しいデータがわからないが、小者数は100だった。出陣した敵が黄文炳でなかったか、小者を増やしていたかどちらかが原因だろう。2度目の失敗は、一騎討ちを申しこむと体力が減るが、李逵の体力が30前後になるまで一騎討ちに応戦してくれなかったためだ。

さて、その後の方針だが、攻め取った45国が豊かな国だからといって共鳴度を上げると、47国に攻め取られるのが目に見えているから、この国は捨てるべきだろう。ただ、11月にこの国にきて1000施し、収入を得たら1月にまた捨てるという手も考えられる(脅迫されたら賄賂を払う)。もっとも、1000施して必ず共鳴度が40以上になるとは限らないが……。

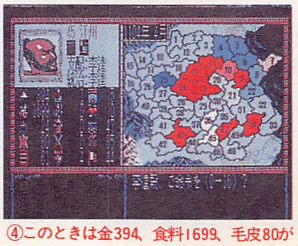
①シナリオ2・李逵でプレイ。36国をねぐらにして45国に攻めこむ



③攻撃移動を受けないので、しつこく一騎討ちを申しこんでいるとそのうち受けてくれる



②戦闘シーンでは、左から4コマ目、上から4コマ目に配置



④このときは金394、食料1699、毛皮80が得られた

白旋風ハガ逵とのりたまには、テレカをプレゼント。えーい、ちょいネタの 上川正展にもテレカをあげちゃおう。あとの人は④番ね。

ちぎり攻め

①敵と隣接する国にめちゃ弱い国をおく
②攻められたら退却する
③留守になっている手薄な国を攻める
④これを使えば高俅の治める国をすべて取らなくても高俅のいる国を囲むことができる

(byのりたま・新潟県)

コンピュータは、攻めるとき元の国の守りをほとんど考えていないという光栄のゲームに共通の弱点を利用したものだ。読んだだけでは別にどうということもないように思えるが、使ってみるとけっこう役に立つ。というのは、狙った国を取ることによっておとり国が他の高俅の国から孤立するように工夫すれば、結局はおとり国も取り返せるからだ。

島のように孤立した国を取るのは大陸の一部を切り取るよりかんたんだ。連続した国の1つを取る場合は勝った後のことも考えておかなくてはならないが、孤立した国を取るのなら残りの兵力がどんなに少なくなっても勝ちさえすればいいのだから。

また、おとり国に多くの金や兵糧を置く人もいないだろうから、攻めあぐねるほどの大兵力を孤立させたときは、たいてい兵糧攻めが狙える。1か月に小者数の5分の1の食料が消費されるが、コンピュータは食料が兵力の5分の1を切るまで補充しようとしない。

戦闘時には1日に出陣兵力の25分の1の食料が消費されるから、5分の1を切っているということは5日分を切っているということだ。もっとも、そういうときはコンピュータも最少兵力しか出陣させない。ところが、最少兵力が城を捨てて近寄って来るので、城を取るのがかんたんになってしまう。城の数以上の強者で攻めれば勝てるだろう。

実験は、シナリオ1・レベル1・史進で行ったが、レベル5でも使える。ただ、レベル1に比べるとレベル5のほうがいろいろな面で多少やりづらいように思えたし、レベル5ではどうしてもおとり国に攻めこんでくれないということがあった。

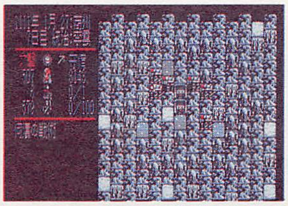
なお、「ちぎり攻め」というのは、高俅の国の様子が餅をちぎるのに似ているから。

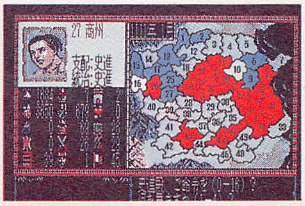
➔27国をターゲット、26国をおとりとして25国に兵を集めている

⑥小者数100の26国に400の兵で攻めてきた

➔攻めてきた27国には300の兵しか残っていないが、24国の兵が予想外に多かった

➔兵を増やしていたら半年もたってしまったが、レベル1なら敵国には全然変化がない





➔27国は7日で攻め取ることができた。近いうちに26国も取り返すことができるだろう

ちょいネタ伝言板

■戦国群雄伝

★開墾・治水工事・町投資で金1だけ使うと本来の効果は上がらないが、2回に1回くらい民忠が1増える (by岡本和基・滋賀県)

★大名のいる国を知りたいときは「外交」コマンドで国を選ぶとその国を治める大名のいる国が点滅する。 (byかち丸でぃ!・北海道)

★本国から遠くにいる武将を家臣解任して人材登用すると、一瞬で本国に呼び出せる——試してないが忠誠度が下がるのでは?㊞ (by宮坂裕樹・長野県)

昨年10月号掲載の文化度と教育効果の関係は誤っているという情報が届いているが、2月号番外編にあるように文化度999で教育効果5という説もある。決定版が欲しい。いや別に欲しくはないが、決定版でなければ…… (by編集部)

■水滸伝

★雑貨屋で毛皮を1ずつ買うと、相場に関係なくお金がいらない。また、次のような買い方をして一度に売ると、もっと効率がいい(相場1.5のときは同じ)。 (by上川正展・兵庫県)

相場	買入量	必要な金	売却価格	もうけ
1.2	4×10回	3×10回	48	18
1.3	3×10回	2×10回	39	19
1.4	2×10回	1×10回	28	18
1.5	1×10回	0	15	15
1.6	3×10回	3×10回	48	18
1.7	4×10回	5×10回	68	18

★金品の移動は知力経験+15だが、運ぶ量がすべて0でも経験値が上がるので、ヒマなときはこれをやるといい。 (by佐竹進・大阪府)

■三国志(MSX2/2+版)

★マニュアルには、書物を施しても施された人より3以上知力の高い者が同じ国にいなければ知力は上がらないと書いてあるが、2以上高い者がいれば上がる。だから諸葛亮や知力100にした劉備で知力99の武将が作れ、その武将によって知力98の武将がたくさん作れる。 (byペコちゃん・福岡県)

■信長の野望・全国版(MSX2/2+版)

★1月号「大名の能力値を高くする」で、「KOEI PRESENTS」と表示されたとき、まずスペースキーを押してすぐにNを押し続ければすべての能力が100以上になる。 (by氏名等不詳・大阪府)

1月号のおさらい——①「KOEI PRESENTS」と表示されたらいったんスペースキー(他のキーも可)を押してすぐにNを押し続ける②条件設定になったら好きなように設定し(ただし1人プレイに限る)、プレイする大名の確認画面でYを押したら、すぐにスペースキーを5回連打する③能力値合計が416になったらうまくいっているので、Nを押してすぐに再びスペースキーを5回連打する——これを繰り返すと、7回目にすべての能力が100以上になる

ゲーム制作講座

講師　飯島健男
第2回

人間誰でも向き不向きがある。だったら、自分にその才能があるかないかは早めにわかったほうがいい。だって、向いてないならどうやって軌道修正すればいいかわかるからね。キミはゲームデザイナーに向いているか、それが今回のテーマだ。

ゲームデザイナーになるための5つのチェックポイント

前回の講座で、本格的にゲームを作るにはどんな役割分担があるのかわかってもらえたと思う。そこで、今後のこの講座ではゲームデザイナーを中心に話を進めていく予定だ。プログラムを覚えたいなら、ファンダムやそれなりの専門書を読めばよいし、絵を描きたかったらマンガ家のアシスタントでもやったほうが勉強になるし、お金にもなる。ゲームデザイナーというのは、新しい職業だし、まず基本となるフォーマットは完成されていない。実際に人によってもやり方はまちまちで、どれが正しいやり方とはいえないのだ。

そこで、いちおう私の考えをまとめたのが、このコーナーというわけだ。これが正しいといわないが、私はこうやって実際にゲームを作ってきた。なにもこのとおりにやれとはいわない。これをもとに、自分にあったゲームデザイン術を見つけてもらえばいい。また、ゲームデザイナーとはこうだ、という意見のある人は手紙を送ってほしい。期待して待っている。よーし、それでは講座を始めるとしよう。

今回は、標題でわかるとおり、ゲームデザイナーに必要不可欠な5つのチェックポイントだ。これをしっかり把握しておけば、よりおもしろいゲームが作れるはずだ。私はかたくなにそう信じている。

1つ目のチェックポイントは、「信じること」である。信じるものは救われる。疑いや迷いの気持ちは捨てよう。素直になるのだ。私がこんなことをいうと、自分のことを棚に上げてよくいうよ、と思われそうだが、何でもかんでも信じろというわけではない。自分の考えを信じ、自信をもてということなのである。これって受け取りかたによっては、たんなるわがまま、自信過剰のいやなヤツと思われそうだが、正しい手順をふんでいればそんなことはない。おおもとを作る人が不安がっていてはいいものはできないからね。自分の発言や考えには自信をもって、これは正しいと信じるのだ。そ

ゲームデザイナー診断

以下はキミがゲームデザイナーに向いているかどうかをかんたんに判断するためのテストだ。素直な気持ちで、客観的に自分をみつめながら答えること。各問ともA〜Dのうち1つのみに○をつけてほしい。

チェック1
- A　自分を神だと思える
- B　自分の生き方には決して後悔していない
- C　レストランのメニューを見ていつも悩む
- D　物事の決定はいつも他人まかせ

チェック2
- A　新聞、ニュースは毎日見る
- B　本はマンガといえど端から端まで目をとおす
- C　ここ半年間小説を読んでいない
- D　自分はオタクだと思う

チェック3
- A　映画を見終わると頭のなかにその続編が完成している
- B　ついついボーッと考えごとをしてしまう
- C　UFOや幽霊は絶対にいないと思う
- D　自分とお金しか信じない

チェック4
- A　原稿用紙1枚の文章を400枚にまでふくらませられる。また、その逆もできる
- B　ストーリーさえあれば、ゲームブックを作る自信がある
- C　パズルは苦手だ
- D　自分は「構成」という漢字が書けない

チェック5
- A　いままでの自分の人生は予定以上にうまくいっていると思う
- B　ギャンブルに強いほう
- C　運には限界があると思う
- D　運などない。人生は生まれたときから決まっていると思う

採点方法

A・3点、B・2点、C・1点、D・0点として、チェック5問の合計点を計算してほしい。自分の点数がでたら、以下の解説を読んでゲームデザイナーとしての自分の素質を知ろう。ちなみにチェック5問は本文で解説している5つのチェックポイントと対応している。チェック①が信じること、以下②知識を広げること、③想像力、④構成力、⑤運の順だ。

15点満点

すごい。私など足もとにもおよばない才能をもっている。明日のゲーム業界はキミの肩にかかっている。いますぐ私に連絡しなさい。このコーナーのつづきを書いてほしい。私は真剣だ。

11〜14点

キミにはゲームデザイナーとしての才能が満ちあふれている。ものを創造していく仕事なら、たいていのものは成功するだろう。ぜひ、この業界でプロになってほしい。私は待っている。

6〜10点

ふつうの人。ゲームデザイナーになりたいのなら、いまから一生懸命修行をしなければならない。5つのチェックポイントを参考に、自分のたりないところを補っていこう。

1〜5点

残念ながら、ゲームデザイナーには向いていない。もし目指すのなら、それこそ血のにじむような努力が必要だろう。しかし、このタイプが修行を克服してプロになったらもっともすごい存在になるかもしれない。

0点

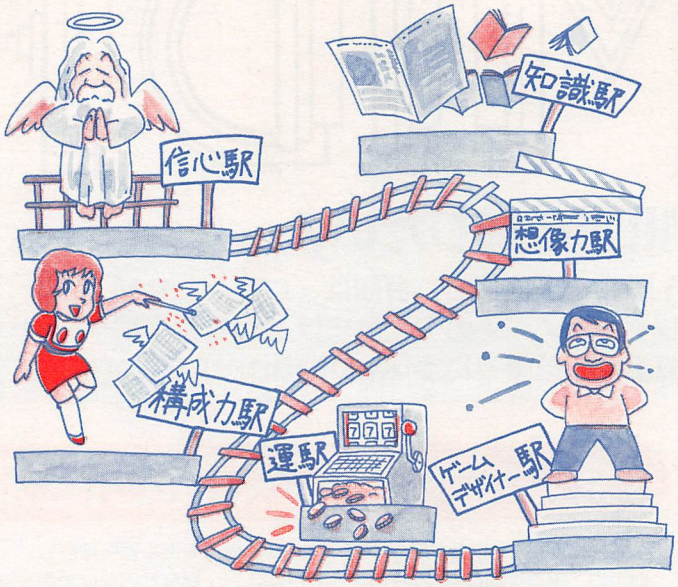
どうやったら0点を採れるのだろう。ゲームデザイナーになれるかどうか以前の問題。なる意志すらない感じだ。そうでもなければ0点なんて採れるわけがない。どうぞ楽しい人生を送ってください。

れに、そう思っていなきゃやってらんない。意見の相違とか、後々いろいろ出てくるからね。それで、もし後になって自分が間違っていることに気づけば、その時点で考えを改めればいい。信じることと自信過剰は、全然違うものなのだから。

では、ただしい手順とはいったい何なのか。これが2つ目のチェックポイント。すなわち「知識を広げること」である。これは、趣味をたくさんもつのとはわけが違う。自分に興味のないことでも、できるだけ耳を傾けるようにすることだ。

たとえば、みんなはマンガを読むと思う。お気に入りのマンガ雑誌は毎号欠かさず読んでいるという人もすくなくないだろう。テレビだってそうだ。おもしろいものは、ついつい見てしまう。ほかに大事な用事があっても、断ってでも見たくなる。興味があるのだから当然だろう。では、新聞は読んでいるか。ときどきではだめだ。テレビ欄やスポーツ欄は見るとか、大事件の起きたときだけ見るというのはだめだぞ。それを習慣にしているかということだ。

私のもとに、よくシナリオを書いたから見てほしいという人がくる。聞くと、プロ志望だという。毎回期待して読ませてもらうのだが、そのほとんどが中世を舞台にした剣と魔法の世界である。どんな本を読むのかと聞くと、待ってましたとばかりにファンタジーものの名を連ねる。私もけっこう本は読んでいるつもりなのだが、全然聞いたことのない作家の名前をズラズラとならべたてる。そこで、ほかにはどんな本を読むのかと聞くと、いきなり黙ってしまう。これはじつになげかわしいことだ。1つのことにとらわれると、ものの見方はかたよってしまう。先細りになる恐れが出てくるのだ。



プロを目指すのなら、知識は広くもってほしい。べつに、プロにならなくても知識を広くもつことは損にならない。何でも吸収しようとするどん欲な好奇心が必要なのである。そうすれば、新しい考え方も生まれてくるはずだ。

さて、幅広い知識をもてば、今度はその知識を活かさなくてはならない。もっているだけなら宝のもちぐされだ。宝はおおいに活用しよう。

3つ目は幅広い知識を自分なりに消化する「想像力」。そして、ついでに4つ目を紹介すると、それをまとめる「構成力」ということになる。この2つが、実際にゲームデザイナーとなるうえでのいちばん大事な条件となるだろう。想像というのは、自分の頭のなかに繰り広げられる空想の世界である。でも、何もないところからは生まれない。何事も元になる出来事とか、考えがかならず存在するのだ。それがきっかけとなり、新たな世界が生まれる。ようするに、自分で世界を生み出そうとしたときにいろんな知識をもっていればそれが参考となり、肉づけされていくということなのだ。

つぎは「構成力」。自分のなかですばらしいアイデアが浮かんでも、それを実際の形にしなくては意味がない。頭のなかにあるだけなんて、どんなにもったいないことか。他人に伝えて初めて意味を成す。それが構成力だ。頭のなかにあるものを、人よりもよりよい形で他人に見せられるというのは、ゲームデザイナーにとって強みになる。おもしろい話を一生懸命話してもらっても、形にならなければそこで終わってしまう。それより多少不十分でも、企画書なりなんならかの形が書きとめておけば、それを元によい作品として高めていける。

想像力があるだけでもだめ、構成力があるだけでもだめ。この2つがうまく噛み合ってこそ、ゲームデザイナーとして一流の道を歩めるのだ。

最後に、5つ目のチェックポイント。4つ目まであれば、もう99%ゲームデザイナーとしてやっていけるだろう。だが、残りの1つ、これがプロにとって絶対条件となる。それは「運」だ。

なーんだ、と思う人がいるかもしれない。しかし、運も実力のうちなのだ。私の信念は、運(つき)は呼べるという考え。運の1つや2つ、呼べないようでは一流のゲームデザイナーとは呼べない。断言する。では、どうやって呼ぶのかというと……教えない。というのでは、あまりにもひどいので教えてしまおう。こんなこと、絶対学校では教えてくれないぞ。いいか、運を呼ぶにはつねに時代の動きから目を離さないでいること。これは2つ目のチェックポイントで述べた、新聞やニュースはできるかぎり見ておくことなのだ。運だって日々変わっているのだ。後は自分の才能を信じて仕事をする。その時代に受けるゲームを作るのではなく、自分の作ったゲームで時代を作っていけ。すくなくとも、このくらいのパワーはもっていてほしい。そうすれば、運なんて自然に向こうからやってくるものなのだから。あきらめずに目的に向かって進んでいこう。

というわけで、ゲーム制作講座の2回目は終了である。次回は企画書の作り方について、お教えしよう。

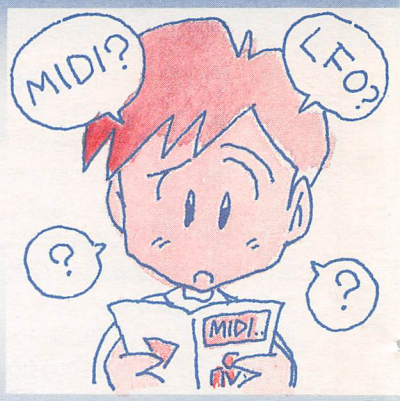
お便り質問募集

このコーナーでは、みんなからのお便りや質問を募集している。ゲームデザインに関する質問から、シナリオの書き方まで何でもこいだ。人生相談だってうけちゃおう。恋の悩みなんて私の専門分野だ。楽しい日常生活はおもしろいゲームを作るための第一ステップだからね。さて、あて先は〈〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係〉。

MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

短期集中連載!!

MIDI



第4回：もっとMIDIを知りたい！

MIDIサウルスの研究は1回先に延ばして、今回は、以前やったMIDIのしくみなどをさらにくわしく解説！　そのうえおまけとして後半2ページを切り取ればMIDI用語解説集になるという「MIDIctionary」付き!!

文：古山俊一

CV／ゲート
MIDI規格ができるまでのシンセサイザのコントロール信号。すごく単純な情報しか送れないうえに、1つの音に対して2本ずつコードが必要となるため、現在MIDIで演奏させるようなオーケストラタイプやバンドタイプの演奏をするには、コードでがんじがらめになりながら、そうとう苦労しなくてはならない。

エラーが出やすく
4台以上をスルー端子で直列につなぐと、最後につないだ機器でエラーが出たり、おくれが出たりすることがある。基本的には、多数の機器を使うときはスルーボックスを用いるようにし、なにかふだんとちがう使い方をするときにスルー端子を活用するといい。

スルーボックス
MIDI端子の分配器。これを使えば、スルー端子とちがってMIDI機器を並列につなぐことができる。これで、複数の機器をつないでもエラーやおくれが出にくくなる。パラボックスと呼ばれることもある。

もっとくわしくMIDIを知りたい！

①なぜMIDIが登場したか？

MIDI出現以前はシンセサイザのコントロールにCVとゲートという2つの信号を用いていました。CVはコントロールボルテージ(制御電圧)という電圧情報で、ゲートは鍵盤を押したことを示す情報です。この2つの情報を使うことで1つの音がコントロールできました。つまり4音の和音の演奏にはそれぞれの音に対するCVとゲート分、4×2＝8本のコードが必要でした。さらに、ビブラートやピッチベンドのコントロールを行うためには別系統のCVを用意しなくてはならず、シンセサイザの構造をある程度理解していないと、高度な応用はできませんでした。

そこで、演奏に必要な情報やシステム内の同期などを行う情報をひとまとめにして扱うMIDI規格が生まれたのです。このMIDIのいいところは国際的な共通規格であることです。楽器のメーカー、生産国を問わず接続、演奏が可能なのです。たとえば『MIDIサウルス』でアメリカ製のプロ仕様のシンセサイザをコントロールすることもできます。そういう意味でもMIDI規格はとても意味のあるものなのです。

図1：スルー端子の活用

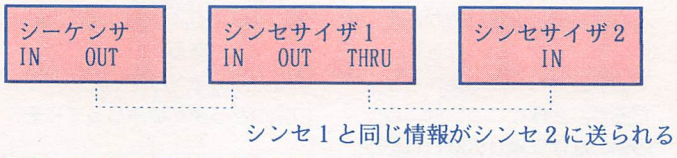
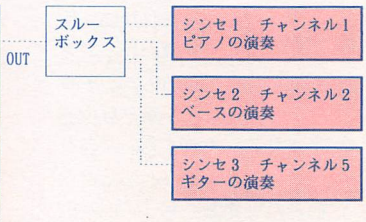


図2：MIDIのチャンネル

トラック	パート	チャンネル
1	ピアノ	1
2	ベース	2
3	ストリングス	3
4	オルガン	4
5	ギター	5
6	ドラム	10

シーケンサ



②MIDI端子

MIDI端子は通常楽器のリアパネルにあり、5ピンのDIN端子と呼ばれるもので、この端子では楽器の音を送受するのではなく、あらゆるデジタル信号のやり取りを行います。

また、MIDI端子にはMIDIイン、アウト、スルーの3種類があります。インとアウトはMIDI情報の出入口で、スルーはMIDIインに送られてきた情報をそのまま出力する端子です。この端子は他のMIDI機器のインにつないで、機器どうしを直列につなぐのに使われます(図1参照)。ただし、4台以上になると**エラーが出やすく**なります。そんなときは、分配器の役目を果たす**スルーボックス**を使えば解決できます。

③MIDI情報とは

MIDI情報は大別するとチャンネルメッセージとシステムメッセージに分かれます。

チャンネルメッセージにはおもに演奏に関わる情報が含まれます。この情報はチャンネルを設定でき、機器どうしの同じチャンネル間のみで送受されます(図2参照)。もうひとつのシステムメッセージはチャンネルを持たず、機器どうしの同期や音色の情報が送受されます。

MIDI信号でどんな情報が送られる?

まずＭＩＤＩ情報がどのように送られるのか説明しましょう。ＭＩＤＩメッセージのデータは１列につながって送られます。たとえばド・ミ・ソと和音を弾くと、データが順番に列車のように出力されます(図3参照)。これでは音がずれてしまうのではと思うかもしれませんが、ＭＩＤＩの**電送スピードは速い**ので、このくらいのおくれは耳ではわかりません。

さらにこの情報をくわしく見ると、１つの音符を3つの情報で表しています(図3参照)。まずチャンネルを示す情報(**鍵盤を押した情報を含む**)とその情報が何かを示す**ステータスバイト**、つぎに、押された音名、そのつぎにベロシティ値を表す**データバイト**があります。これらの情報で１つの鍵盤を押したことを示しノートオンメッセージと呼ばれます。その後、指を離すと音を消すための**ノートオフメッセージ**が送られます。

この2つはほんの一部分にすぎません。先にも書いたとおりＭＩＤＩ情報は2種類に大別できさらに細かく分かれています。

①チャンネルメッセージ

●ボイスメッセージ

ボイスメッセージは、いわばＣＶ／ゲート信号に代わるもので演奏情報が集まったものといえます。先に説明したノートオン／オフメッセージをはじめ、音色を切り換えるプログラムチェンジ、ピッチベンダーホイールを回す(音程を上下させる)ことで出力される情報のピッチベンダーチェンジ、１度鍵盤を押してからさらに押しこむことによって発せられる情報のアフタータッチとコントロールチェンジが含まれます。コントロールチェンジはひとつの情報ではなく、いくつもの要素が含まれたものです。多くのコントローラに番号が付けられていて、機器どうしが異なった動きをしないようになっています。代表的なコントローラを表１に書き出してみました。ひとつひとつの内容はまたの機会に……。

●モードメッセージ

ＭＩＤＩでいうモードには、ポリ(和音)／モノ(単音)のモードとオムニオン／オフのモードがあります。オムニモードとは、オンになっているとチャンネルを無視してあらゆる情報を受けてしまうというものです。

②システムメッセージ

●リアルタイムメッセージ

このメッセージには、機器どうしの同期を行うためのタイミングクロックやスタート／ストップといった情報が含まれます。

●コモンメッセージ

曲の途中から同期を行うときに必要な**ソングポジションポインタ**やエクスクルーシブメッセージの終了を示すエンドオブエクスクルーシブなどがあります。

●エクスクルーシブメッセージ

各メーカー独自のデータを送るためのメッセージで、これを使ったコンピュータ用**音色エディタソフト**も市販されています。

図３：ド・ミ・ソの和音が送られるとき

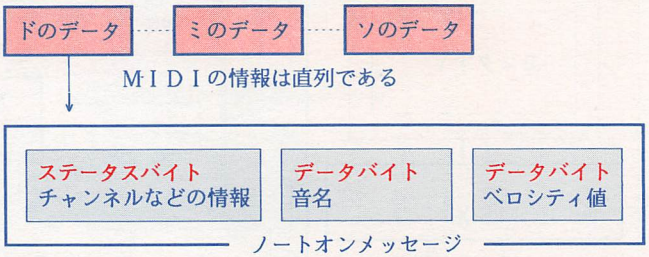


表１：コントロールチェンジ表(割り当てられるもの)

No.	コントローラ	No.	コントローラ
1	モジュレーションホイール	64	ホールド（サスティン）
2	ブレスコントロール	65	ポルタメント
4	フットコントロール	66	サステヌート
5	ポルタメントタイム	67	ソフトペダル
6	データエントリー	69	ホールド２（フリーズ）
7	メインボリューム	91	外部エフェクトデプス
8	バランスコントロール	92	トレモロデプス
10	パンポット	93	コーラスデプス
11	エクスプレッション	94	セレステデプス
		95	フェーザーデプス

電送スピードは速い

MIDI信号が送られるスピードは31.25キロボー。ボーとはデータ電送における速度の単位で、パソコン通信などがせいぜい1200ボーか2400ボーなので、いかにMIDI信号が速いのかがわかるはず。

鍵盤を押した情報を含む

ノートオンメッセージではキーボードの鍵盤を押したという情報はチャンネルメッセージのなかに含まれ、ノートオンメッセージのなかでも最初に送られる。

ステータスバイト／データバイト

ステータスバイトとはそのメッセージがどんなものなのか、メッセージの種類を表すもので、図３でいうとその情報がノートオンメッセージだということを伝えている。また、それに対して音名(ノートナンバー)やベロシティのような数値で表すデータをデータバイトと呼ぶ。

ノートオフメッセージ

鍵盤から指を離すと送られるメッセージで、ノートオンメッセージ送信後、このメッセージが送られないと音が鳴りっぱなしになってしまう。演奏中にMIDIコードが抜けたりすると、こういうハプニングが起きることもある。

ソングポジションポインタ

曲中のポジションを数えていく機能。曲の途中から同期させるときはとうぜん、曲の途中のデータを見たり、途中から演奏を確認したりするときに役立つ。

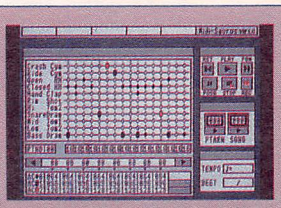
音色エディタソフト

エクスクルーシブメッセージを利用して、音源モジュールやシンセサイザなどに用意されている音色をエディットし、オリジナルの音色を作るためのソフト。『MIDIサウルス』自体にこの機能はないが、別売りソフトとして発売予定がある。

MIDIサウルス研究番外編

前回紹介したビッツーのＭＳＸ用ＭＩＤＩシステム『ＭＩＤＩサウルス』は、開発があまり進んでいないので今回は見送り。とはいっても気になるところ。そこでビッツーへ問い合わせてみると、やはり開発はおくれぎみで当初４月下旬だった発売予定も５月上旬まで延びそう。しかし、それにともなって仕様も多少変わるらしい。

まず、スタンダードモデルが対応する音源をカシオのＣＳＭ－１に限らず、ローランドＭＴ－32／ＣＭ－64、コルグＭ１、ヤマハＤＸ／ＴＸ、カワイＫ１などの音源にも対応させるという点。また、カシオＣＳＭ－１以外の音源用にそれぞれ別売りの音色エディタが発売されるという２つが変更点。音色エディタは、各機種用とも予定価格9,800円で、音色エディット機能のほかにもプラスαの機能がつく予定。お楽しみに!



開発がおくれぎみの『MIDIサウルス』。来月には詳細をレポートできるはず

楽譜での入力はできない

『MIDIサウルス』自体には楽譜入力機能はないが、楽譜入力専用ソフトとして『スコアサウルス(仮称)』というソフトの発売が予定されている。ほかに夏ごろ発売予定の『シンセサウルスVer.3.0』でも楽譜入力が可能。また、楽譜入力ではないが、MIDIキーボードを用意すれば入力は少しラクになる。本格的に演奏しないという人はミニキーボードが場所も取らずに便利だろう。もっとも手の大きな人にはおすすめできないが……。

パート

この場合のパートはFM音源のパートとはちがい、1パートで通常16和音ぐらいまでは鳴らすことができる。したがって、8パートあればそうとうの数の音がいっぺんに鳴らせるというわけだ。

MIDIシステムは使う人それぞれ！

MIDIシステムは、音楽スタイル、予算などによってさまざまなものが考えられます。ここに勝手ながら2つのシスムテ例をあげておきますので、参考にしてください。

①かんたんなシステム(図4)

もっともかんたんなシステムはコンピュータに小さな音源モジュールを加えたものです。接続もMIDIコード2本でOKというこじんまりとしたシステムです。たとえば『MIDIサウルス』とMSXにローランドのMT-32の組み合わせです。しかし、このシステムでもかなりのことが可能です。8つの楽器パートと1つのリズムパートによって本格的な音楽が作れます。MT-32はデジタルリバーブも内蔵しているので、そのままラジカセなどにつなげばよく響いてくれます。

『MIDIサウルス』だけでは**楽譜での入力はできない**ので、これにキーボードを加えると曲のデータ入力にとても便利になるでしょう。

②大きなシステム(図5)

予算に余裕があるのなら、これぐらい大規模なシステムにすれば、かなり高度な作品が作れるようになります。シンセサイザはコルグのM1などのワークステーション型のものを基本とし、音源モジュールとしてナニワ楽器のプロテウスなどの強力な味方をそろえるといいでしょう。これにアナログシンセサイザを加えてシンセベースやリード楽器として演奏させるのもおもしろいでしょう。オリジナルサウンドも作りたい人はサンプラも欲しいところです。

これだけ楽器が多いとMIDIセレクタが必要です。これを使えば接続の切り換えがコードを抜き差しせずに行えます。

ほかにもミキサが必要となります。最近の楽器はステレオ出力のものが多いので入力数に余裕を持たせたほうがいいでしょう。ほかにエフェクタやMTRがあれば完璧です。

図4：かんたんなシステム

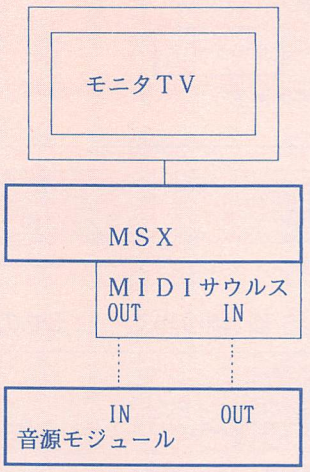
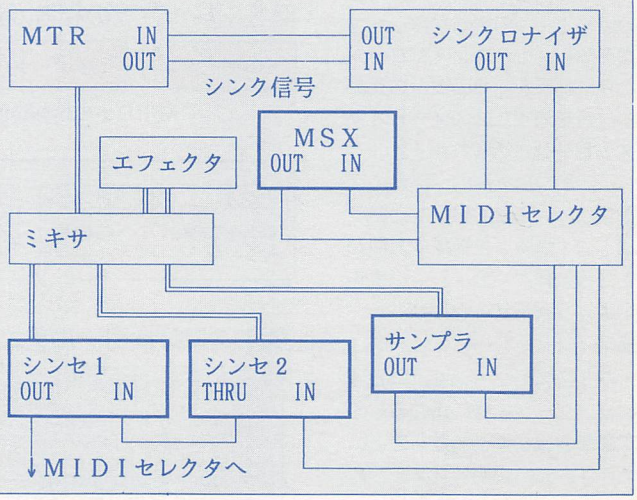


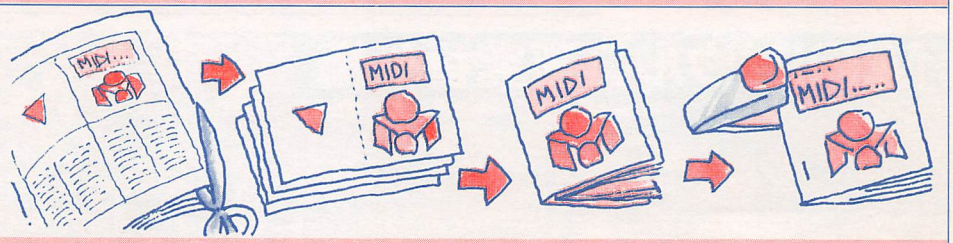
図5：大きなシステム



Q&A大募集

突然ですが、8月号のこのコーナーでMIDIに関するQ&Aをおこないます。そこでMIDIに関する質問ならなんでもいいですから、どんどんハガキで送ってください。あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「MIDI係」まで。初歩的質問から複雑なものまでなんでも待ってます。

☆特別付録：MIDIctionaryの作り方



①まず切り取り線にそってキレイにハサミで切り、2枚の紙片の形にします。②81ページの面が表を向くように、谷折り線にそって半分に折ります。③タイトルや絵がらが上に出るように、②で折った2枚の紙片を重ねます。④重ねた2枚の紙片の折り目側をホチキスでとめればできあがりです。これからMIDIを楽しむうえでなにかの役に立つかもしれませんのでご活用ください。

★特別付録：MIDIctionary(MIDI用語集)

※作り方は80ページ

よく使うMIDI用語を解説

MIDIctionary

ミディクショナリー

MIDIctionary
1990年5月8日
(MSX・FAN6月号短期集中連載// MIDI)
文：古山俊一
編集：MSX・FAN編集部

本書の内容の無断転載を禁じます。

8 1

八〜ミ

波形(ウェーブフォーム)
シンセサイザなどの音源波形をさす。アナログシンセサイザでは矩形波(くけいは)やノコギリ波といった幾何学的な波形を音源として使用していたが、最近のシンセサイザはサンプリングされた楽器音の断片やデジタル的に合成された波形、サンプリングされたリアルな楽器音などが用意されている。

パンポット
ミキサなどのコントロールのひとつ。ステレオ空間での音の定位を設定する。

ピッチベンド
通常シンセサイザのキーボードの左側にあるホイールあるいはレバーによって音程を変化させる効果。ＭＩＤＩのチャンネルメッセージで、この情報を送受することができる。

プログラムチェンジ
ＭＩＤＩのチャンネルメッセージのひとつ。シンセサイザなどの音色プログラムをリモートコントロールで切り換えるための情報。

ベロシティ
ＭＩＤＩのチャンネルメッセージで音符の音の強さを示す情報。たとえば、鍵盤を弱く弾くとベロシティ値は小さくなり、音も小さくなるし、強く弾けば、この値が大きくなるので音が大きくなるというぐあい。

ポリフォニック／モノフォニック
ＭＩＤＩのモードのひとつ。ポリフォニックでは和音が演奏可能で通常はこのモード。モノフォニックは単音演奏のモードで和音演奏はできない。また、初期のシンセサイザは単音演奏しかできないモノフォニックシンセサイザであり、のちに登場した和音が演奏できるシンセサイザをポリフォニックシンセサイザと呼んでいる。

ポルタメント
ひとつの音程からなめらかに変化する効果のこと。

ミキサ
いくつかの楽器の出力をまとめてステレオなどで再生できるようにする装置のこと。音量をコントロールするフェーダーや音の定位を設定するパンポット、音質をコントロールするイコライザなどを装備。また、エフェクタをつなぐエフェクトセンドやリターン端子を備えているものも多くなっている。

ＭＩＤＩ(ミディ)規格
電子楽器間の世界共通規格。シーケンサやリズムマシンのエディット機能のひとつ。タイミングのずれた音符を、選択した細かさ(レゾリューション)で正しいタイミングに修正するときなどに使う。

クロックモード
ＭＩＤＩ機器同士(たとえばシーケンサとリズムマシン)をシンク(同期)させる場合クロックモードを設定する必要がある。ふだんは、コントロールするマスター側のモードにインターナショナル(内部のクロックに合ったモード)に、同期するスレーブ側をＭＩＤＩ(外部のＭＩＤＩ機器のクロックに合わせるモード)にして使う。

コモンメッセージ
ＭＩＤＩのシステムメッセージのひとつ。

6 3

エ〜コ

み合わせて音色を作っていく。

エンベロープ
シンセサイザの音の出方や消え方をコントロールするもの。そのほか音色や音程の時間的変化を作り出すこともできる。アナログシンセサイザではアタック、ディケイ、サスティン、リリースの4つの要素で構成するエンベロープジェネレータがよく使われたが、最近のデジタルシンセサイザではさらに複雑なものが採用されている。

オムニ(オン／オフ)
ＭＩＤＩのモードのひとつ。このオムニモードをオンにすると、チャンネルを無視してすべてのチャンネルメッセージを受信し発音する。通常はオフにしておくものだが、古いＭＩＤＩ機器では、電源を入れた初期状態でオムニモードがオンになっている場合があるので、機種によって注意が必要。

音源モジュール
シンセサイザなどの音源部を取り出し、ＭＩＤＩでコントロールできるようにした楽器のこと。場所を取らずに多くの楽器を使うことができるのが利点で、コンピュータに最適の音源ともいえるだろう。

ギターシンセサイザ(ＭＩＤＩギター)
ギターによって演奏するシンセサイザ。シンセサイザの音源を内蔵したタイプや、他のシンセサイザを音源としたＭＩＤＩコントローラとして活用できるタイプのものの2種類がある。なお、ピックアップ部を愛用のギターに取り付け、ギターシンセサイザ化するモデルも市販されている。

クォンタイズ

☆特別付録：MIDIctionary(MIDI用語集)

※作り方は80ページ

ア〜エ

アフタータッチ
1度鍵盤を押して、さらにその後押す強さを変えることによって、音色や音量などをコントロールする機能。

イコライザ
ミキサやエフェクタ、アンプなどに装備され音色の調整に使われる。周波数帯域ごとに処理できるグラフィックイコライザや、特定の帯域を強調したりカットできるパラメトリックイコライザなどがある。DSP(デジタルシグナルプロセッサ：デジタル信号を扱うIC)を使ったデジタルイコライザを装備した電子楽器も普及している。

エクスクルーシブメッセージ
MIDIのシステムメッセージに含まれる情報。エクスクルーシブメッセージはメーカーが独自のデータを設定してかまわないメッセージで、各メーカーあるいは各機種独自の情報を送受信することができる。シンセサイザの音色データの転送やシーケンサの演奏データの転送などによく使われる。

FM音源
コンピュータ用の音源としてもポピュラーな音源方式。複数のデジタルオシレータであるオペレータを使い、周波数変調などにより音色を合成する。

エフェクタ
ディレイやリバーブなど、サウンドに変化をあたえる装置。響きを豊かにするもの、音程を変えるもの、音色を変えるものなど、さまざまな種類がある。最近では、いくつかのエフェクタが複合されたマルチエフェクタが一般化してきた。

MTR
マルチトラックレコーダの略で、多重録音が可能なテープレコーダのこと。カセットタイプの4トラックのものからオープンリールタイプの8、16、24トラックのものなどがある。

LFO
ビブラートなどのモジュレーション(音量やピッチを一定の周期で変化させる)をかけるもととなる低周波発振器。機種によって数種類の波形を持ち、いろんなビブラートが作れる。

LA音源
ローランドのMT−32などで採用されている音源方式。サンプリングされた音の断片と、擬似的に作られたアナログシンセサイザ的な音のデータを、パーシャル(音の構成要素)として組

2

ミ〜レ

サやコンピュータなどと電子楽器を接続するときにはMIDIのお世話になる。現在の音楽制作には欠かせないものといえる。

MIDIコントローラ
MIDI情報を出力する装置。コントローラとしては、音源を内蔵しないリモートキーボード、管楽器タイプのコントローラやギター型のコントローラなどが一般的。

MIDIサウルス
MSX対応の9トラックのMIDIシステムのこと。MIDIサウルスはカートリッジ型のMIDIインターフェイスとシーケンサソフトのディスク1枚から構成されている。また、MIDIインターフェイスにはMIDIイン(MIDI楽器のMIDIアウトに接続)と2つのMIDIアウト(MIDI楽器のMIDIインに接続)を備えていて、シーケンスソフトが対応する音源にはカシオのCSM−1やコルグのM1、ローランドのMT−32／CM−64、ヤマハDX／TX、カワイK1などが用意されている。カシオのCSM−1以外は、音色エディタソフトが別売りされる予定。

MIDI端子
MIDI信号の入出力をおこなう端子。イン、アウトに加えて信号をそのままほかへ送るスルー端子がある。

MIDIチャンネル
MIDI情報(チャンネルメッセージ)を送受するチャンネル。1から16までのチャンネルが定義されていて、受信する情報は、テレビと同じようにチャンネルのあったものだけを受ける。
⇨オムニモード

MIDIパラ(スルー)ボックス
MIDI信号を分配するための装置。1台のシーケンサから複数のMIDI楽器に演奏情報を送るときなど使用。

モジュレーション
変調のこと。シンセサイザの音作りには欠かせない機能で、ビブラートやトレモロなど、音色に「ゆれ」を作り出す機能。FM音源のように音声信号を合成するのに用いられる場合もある。

レゾリューション
クォンタイズやステップレコーディングをおこなうときの音符の細かさ(分解能)を設定する。この値を小さくするほど、実際の音符はこの値に合わせて細かいタイミングで演奏される。

7

コ〜シ

つ。音に関するもの以外の情報を送るメッセージ。おもに編集機能などの情報が送られる。

コントロールチェンジ
MIDIのチャンネルメッセージのひとつ。演奏に効果をあたえるさまざまなコントロールパラメータが番号(コントロールチェンジナンバー)をふって用意されている。たとえばモジュレーションやボリュームなどのコントロール時に使われる。

サスティン
エンベロープジェネレータのパラメータのひとつで、キーボードの鍵盤を押して、その間持続する音の音量を設定する機能。また、サスティンボタンが付いたキーボードなどもあるが、この機能を使うと、キーボードから指を離して、その音が消えるまでの時間が長くなる。

サンプラ
音を合成するのではなく、レコーディングすることによってその音を音源とする、サンプリング機能を持った楽器のこと。本体やエディットソフトを使用することで波形編集をおこなうことができ、オリジナルのサウンドからかけはなれたサウンドを作り出すことも可能になる。最近のシンセサイザではサンプリングされた波形データを音源に用いるタイプが多くなり、サンプラ的なサウンドも出せるようになった。

シーケンサ
自動演奏装置のこと。リアルタイムレコーディングやステップレコーディングといった方法で、データを構成し、MIDI楽器を演奏することができる。最近のモデルは高度な編集機能を持つことができるようになり、音楽制作に欠かせなくなった。コンピュータをMIDIシーケンサ化するシーケンサソフトも人気があり、高度な機能を持ったものが多く登場している。

システムメッセージ
MIDIのメッセージのひとつ。たとえばタイミングクロックやソングポジションポインタ(曲中のポジションを数える機能)などのシステム全体をコントロールする情報が含まれる。

シンクロ(シンク)
同期のこと。同期にもMIDI機器同士(たとえばシーケンサとコンピュータ、シーケンサとリズムマシンなど)やMTRとシーケンサなどがあり、MTRとのシンクはテープシンクと呼ばれる。高度なシンクは別だが、一般的にはFSKと呼ばれるタイミングクロックを音声信号化した情報(テープ上に記録)が使われる。.

シンセサイザ
音響合成装置。最近では、さまざまな音色が用意された便利な楽器として認識されている。さまざまな音源方式があり、それによってサウンドのイメージも大きく変わる。大別すれば波形を合成するタイプとサンプリングなどによって用意された波形を加工していくタイプとにわかれる。

ステップ入力／リアルタイム入力
シーケンサやリズムマシンの演奏データの入力法には、ステップ入力とリアルタイム入力の2つの方法がある。ステップ入力は静止した状態で音符の情報をひとつずつ入力する方法。またリアルタイム入力はテープレコーダに録音するように、演奏をそのまま記憶していく方法。好みやイメージに合わせて使い分けることができる。

スレーブ／マスター
同期をおこなうときコントロールする側をマスター、コントロールされる側をスレーブと呼ぶ。

4

シ〜ト

タッチセンス
キーボードの鍵盤を押す強さを検出して、その音の音量や音色などをコントロールするための機能。最近では、たいていシンセサイザがこの機能を備えている。

チャンネルメッセージ
MIDIのメッセージのひとつ。おもに演奏に関わる情報が含まれる。

ディケイ
ADSR(アタック・ディケイ・サスティン・リリース)型のエンベロープジェネレータのパラメータのひとつ。音を発声後、最大レベルからサスティンレベルまで減衰する時間を設定する。

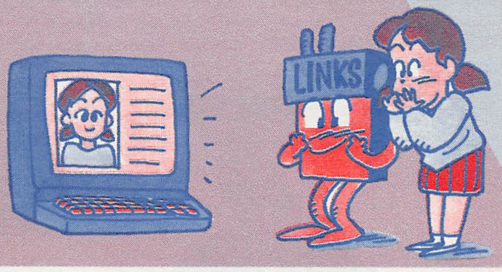
デジタルディレイ
デジタルエフェクタのひとつ。音をおくらせることができ、いわゆるエコー(山びこ)から、機種によってはモジュレーションをもかけられる。

ドラムマシン
ドラム音源(サンプリングされたドラムサウンド)とリズム演奏専用のシーケンサが一体化した楽器のこと。リアルタイムの演奏は、本体のパッドをたたいておこなう。

5

自己紹介のコーナー新設

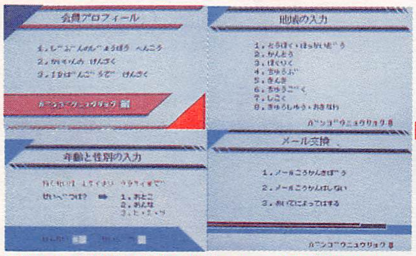
メールを読んでいて、ついどんな人かなと思うときがある。だから便利な自己紹介コーナー新設。



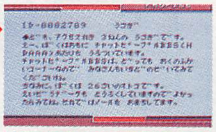
めいおう星通信などには、誰かの書いたメールがたくさんならんでいる。それこそ何千何百というメールだ。よく見ていくと、同じ人が書いたものもあれば、たった1回だけのメールもある。それこそ、いろんな年令のいろんな職業の、住んでいる場所もみんな違う人たちが集まっているのがわかる。さらによく読んでみると、ちょっとひかれるメールがいくつかある。もしかしたら、この人は自分と同じ趣味かも、だったらあのことも知ってるに違いない……と聞いてみたくなったりすることがある。ふつうはこうやって相手のポストへ直接メールを送ることになるのだが、そのまえにできたら知っておきたいことがある。じつは、そういうことって意外につまらないことなんだけど、年令とか性別とか細かいことが多いよね。そういう欲求に応えようというのが、今回新設された自己紹介のコーナーだ。じつはほかのパソコン通信では、最初に自己紹介の部分を書いてから参加することが多いわけだから、リンクスではちょっと遅れていた部分ではあるのだ。でも、ほかの通信と違うのは、顔写真の部分があるということ。実際は写真じゃなくても、イラストでもなんでもいいみたいなのだけど、それでもどんな人か想像する助けになる。そういうわけで、現在自己紹介への書きこみが急ピッチですすめられているわけなのだ。そしてもちろんこのコーナーは検索をすることができる。関東に住んでいて、15歳で、といういくつかの条件つきで人を探すことも、ID(会員番号)から探すことも可能だ。なんだか、早くのぞいてみたい。

●自分のプロフィールを作成しよう!

左に紹介した4つの画面で、自分の年令や、住んでいる地域などの検索の項目となる条件を入力。そして自己紹介を書く。



⬆住んでいる地域・年令・性別・メール交換希望を入力



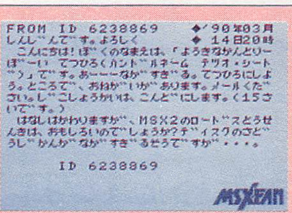
⬆自己紹介の見本がこれ。アクセス歴や趣味などをまとめて

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

日付	内容
5/7 14 21 28	**●チャットイベント『おーい、バブルスくん!』** Bam!ネットのコーナー主催の楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。今月は以下のとおり。7日「なつかしのテレビ番組チャット」、14日「テーブルチャットやりましょう」、21日「Bam!企画室チャット」、28日「町人チャットPART II」。
5/8	**●『会員プロフィール』スタート!** 地域、年令、性別、趣味などの検索項目を使って恋人(?)や友だちを見つけてみよう。MSX2+を持っていれば、顔写真の映像ダウンロードサービスもあり。
5/8 15 22 29	**●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦** 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん・通称OF)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
5/9 16 23 30	**●『激走ダービー』** 好評につき、毎週水曜日はネットワークダービーを開催。競馬プログラムを使ってのギャンブル。キミのするどい第六感で大穴をあてろ! レースはチャンネル0(ゼロ)で。スタートは夜10時だ。

MSX・FAN・NET

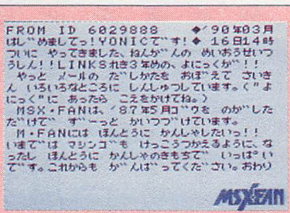
あいかわらず新人のメールでにぎわっているめいおう通信。では、今月も7通の初メールを紹介しよう。



FROM ID 6238869　◆'90年03月
しんじ゛んで゛す。よろしく　◆ 14日20時
　こんにちは!ぼ゛くのなまえは、「ようきなかんとりーぼ゛ーい てつひろ(ハント゛ルネーム テツオ・シート゛)」で゛す。あーーーなが゛すぎ゛る。てつひろにしよう。ところで゛、おねが゛いが゛あります。メール(だ゛さい。し゛こしょうかいは、こんど゛にします。(15さいで゛す。)
　はなしはかわりますが゛、MSX2のロード゛スとうせんきは、おもしろいので゛しょうか?デ゛ィスクのさど゛うし゛かんが゛なが゛すぎ゛るそうで゛すが゛・・・。

　ID 6238869

⬅スナッチャーのファン?



FROM ID 6029888　◆'90年03月
はし゛めましてっ!YONICで゛す!◆ 16日14時
ついに やってきました、ねんが゛んの めいおうせいつうしん!!LINKSれき3年めの、よにっくが゛!!
　やっと メールの だ゛しかたを おぼ゛えて さいきん いろいろなところに しんしゅつしています。("よにっく"に あったら こえをかけてね。)
　MSX・FANは、'87年5月ご゛うを のが゛しただ゛けで゛ ず゛ーっと かいつづ゛けています。
　M・FANには ほんとうに かんしゃしたいっ!!
いまで゛は マシンゴ゛も けっこうつかえるように、なったし ほんとうに かんしゃのきもちで゛ いっぱ゜いで゛す。これからも が゛んば゛ってくだ゛さい。おわり

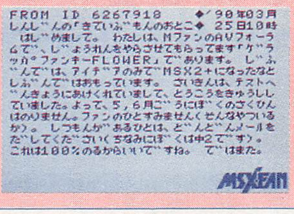
⬅ファンダムに投稿してね

FROM ID 6700629　◆'90年03月
　◆ 19日16時
おっーとォーこれが゛,うわさのはつメールかァァァァ?といきなりで゛すが゛,LINKSしてから1年もたつのにこれが゛,はつメールというKOUKIというもので゛す。だ゛れか,ぼ゛くとコミニケーション(メールで゛)しませんか?
DATA.はるから,こうこうせい!15さい
　　しゅみは,イラスト.マンガ゛かきとか,CDきくとか,ゲ゛ームするとか...
PS..このご゛ろのM.FANは,とくべ゛つでいかつづ゛きだ゛が゛,たいしたことないぜ゛!!
　いいかげ゛んしなさい..!

⬅CDってGMですか?

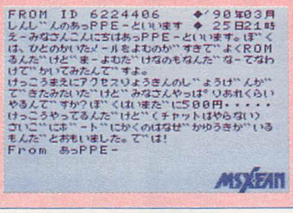
FROM ID 6300156　◆'90年03月
ちわっ!はつメールで゛す　◆ 20日01時
こんにちは ここにははし゛めてメールをだ゛します。
MSX・FANが゛ まだ゛プ゛ログ゛ラムポ゛シェットのころから ず゛ーっとかかさず゛かってきているけど゛そのおかげ゛で゛ し゛ぶ゛んもゲ゛ームが゛つくれるようになりました。
ところで゛ 「さんご゛くし 2」なるものが゛ ついにはつば゛いになるとのことで゛すが゛、デ゛ィスクで゛も1万4千8百円はたかすぎ゛るっ! なぜ゛9千8百円のままにしてくれないんだ゛ぁ!
だ゛れかぼ゛くにメールをくだ゛さい
　by　やまさん

⬅そうそう高いと思う!



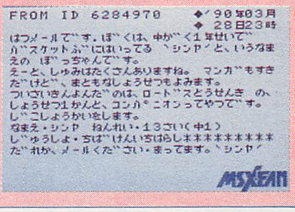
FROM ID 6267918　◆'90年03月
しんじ゛んの「きていふ゛もんのおとこ◆ 25日10時
　はし゛めまして。 わたしは、Mファンのavフォーラムで゛、し゛ょうれんをやらさせてもらってます「ゲ゛ラッパ゜ファンキーFLOWER」で゛あります。 し゛ぶ゛んで゛は、アイデ゛アのみで゛MSX2+になったなとし゛ぶ゛んで゛はおもっています。 さいきんは、テストへ゛んきょうにあけくれていまして、とうこうをきゅうししていました。よって、5,6月ご゛うにはぼ゛くのさくひんはのりません。ファンのひとすみません(ぜんなやついるか)。 しつもんが゛あるひとは、ど゛んど゛んメールをだ゛してくだ゛さい(ちなみにぼ゛くは中2で゛す)。
これは100%のるからいいで゛すね。 で゛はまた。

⬅中2もテストで忙しいか



FROM ID 6224406　◆'90年03月
しんし゛んのあっPPE-といいます ◆ 25日21時
え-みなさんこんにちはあっPPE-といいます。ぼ゛くは、ひとのかいたメールをよむのが゛すきで゛よくROMるんだ゛けど゛まーよむだ゛けなのもなんだ゛なーてなわけで゛かいてみたんで゛すよ。
けっこうまえにアクセスりょうきんのし゛ょうげ゛んが゛で゛きたみたいだ゛けど゛みなさんやっぱ゜りあれくらいやるんで゛すか?ぼ゛くはいまだ゛に500円・・・・・けっこうやってるんだ゛けど゛(チャットはやらない)さいご゛にボ゛ード゛にかくのはなぜ゛かゆうきが゛いるもんだ゛とおもいました。で゛は!
From あっPPE-

⬅読むのはけっこう楽しい



FROM ID 6284970　◆'90年03月
　◆ 28日23時
はつメールで゛す。ぼ゛くは、中が゛く1年せいで゛バ゛スケットぶ゛にはいってる `シンヤ´と、いうなまえの ぼ゛っちゃんで゛す。
えーと、しゅみはたくさんありますね。 マンガ゛もすきだ゛けど゛、まともなしょうせつもよみます。
ついさいきんよんだ゛のは、ロード゛スとうせんき の、しょうせつ1かんと、コンパ゜ニオンってやつで゛す。
し゛こしょうかいをします。
なまえ・シンヤ　ねんれい・13さい(中1)
し゛ゅうしょ・ちば゛けんいちはらし*********
だ゛れか、メールくだ゛さい・まってます。`シンヤ´

⬅こんどは純文学に挑戦ね

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ファミコン感覚で楽しめる!!グングン学力がア

スーパー

通信学習じゅく

ハ〜イ!!

小6進学じゅくコース
小4・5学習じゅくコース

♥ぼくたちもオモシロイからやってま〜す!!

今中 裕介
拝島第一小5年

国語のテストが100点でした!
国語がとくにニガ手でしたが、あんき法を学んだために、テストで漢字や文しょう読みとりをまちがえずに答えられるようになりました。国語はいつも50点くらいでした。それがこん度のテストでは100点をとれ、バンザイをしました。

大原 里美
馬橋小6年

算数がたのしくなった!
いままでは数字をみると、あくびがでていました。でも進学じゅくコースで教えてもらって、小数のかけ算や分数のわり算がたのしくなり、じゅぎょう中もどんどん手をあげられます。先生にほめられることがおおく、うれしいです。

一度覚えたら忘れない!!テストでかんたんに100点をとる学習法!!

「テストで100点満点をとりたい!」「先生のシツモンにもいつでもハ〜イと手をあげたい」。そんなできるヒトになりたいのなら、秘スーパーあんきほうをベンキョーするしかないよ!!国語・算数・社会・理科。どんな科目でも一度おぼえたら忘れないのだから、つうしんぼはオール◎! めざす中学も必ずごうかくだ! きっと先生やママにもホメられるぞ!今ならヒミツの資料がタダでもらえる!!

成績がよくなる、楽しいヒミツがいっぱい!

カラー案内書 タダでプレゼント中

右のハガキを今すぐポストへ!!

お急ぎの方はお電話で!

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

153

差出有効期間
平成4年4月
30日まで

切手はいりません

166-□□

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15） E298

スーパー暗記法案内書

無料進呈カード

1 大学受験　3 小6進学塾

2 高校受験　4 小4・5学習塾

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

学力アップ、偏差値アップの驚異の暗記テク!!

スーパー暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない
暗記テクが、キミにも身につく!!

100点をとりたいヒトアツマレ〜!!

■小6進学塾コース
■小4・5学習塾コース

信じられないほど膨大な量を!
信じられないほど短時間に!
信じられないほど簡単に覚えられる!
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ!

■高校受験コース
■大学受験コース

ップする!!新時代の通信学習塾。全国に話題!!

暗記法™

あんきほう

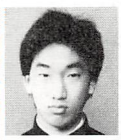
通信指導システム

●英単語200個を1日で丸暗記!
●歴史年表なら、10分で30項目!
●理数の公式や漢字などは通学途中!
●理数の公式や漢字などは一夜づけでOK!
●定期試験なら一夜づけでOK!

今注目の㊙暗記テク、遂に公開!!
「高校受験コース」と「大学受験コース」

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック!!

先輩からの熱き体験メッセージ!



山田和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

高原有知
三愛高校
(豊沼中卒)

定期試験に大満足!

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ?ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

山岡信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

牧野早江子
名古屋北高校
(名塚中卒)

やっぱり頼りになる暗記法!

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ!

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてを
おしえましょう。

●監修 パンダ先生こと
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

一発合格の秘密がわかる!!

カラー案内書 無料プレゼント中

左のハガキを今すぐポストへ!!

☎ 03-318-6111 (受付:朝・9時30分〜 夜・9時(年中無休))

日本進学指導センター

●〒166 東京都杉並区成田東4-36-15●

ASCII
ASCII CORPORATION

キミは学校戦士

SUPER STUDENT

まじめなリフィルくん

おもしろリフィルくん

今、企業戦士（スーパービジネスマン）の間で使われているシステム手帳。その※フォーマットを印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。さらにマーク機能によりデータベースソフトとしても使える。

※フォーマット……構成、書式、形態

MSX はアスキーの商標です。

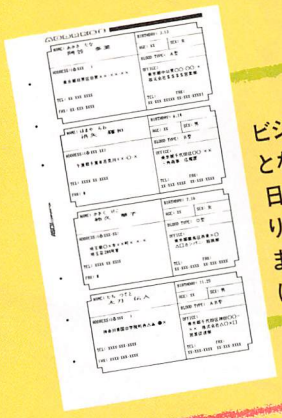
になる…？

MSX 400 夢をのせて400万台。

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…？

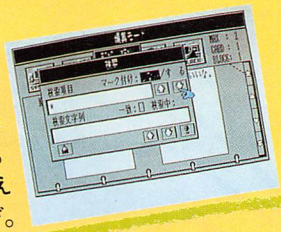
まじめな活用法

おもしろ活用法



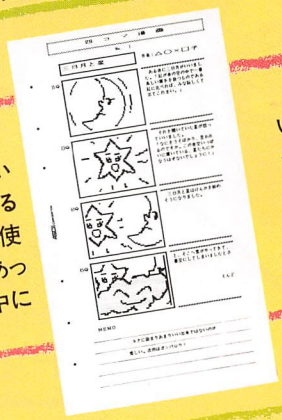
ADDRESS（住所録）

ビジネスマンならもちろんのこと、誰にとっても必要となるアドレス帳。住所、電話番号はもちろん、誕生日や血液型といろんな情報を書き込めるので、知りたいあの人の情報がかんたんに見つけられる。また、リフィルくんの検索機能やマーク機能を使えば、男女別の住所録なんてのもできてしまうぞ。



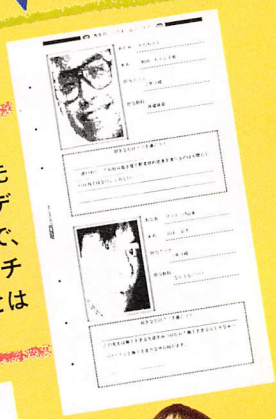
四コマまんが

最近、はやりの四コマまんが。ボクも作ってみたいんだけど絵が書けないしなぁ…なんて悩んでるキミ！ たとえ絵がヘタでもリフィルくんの機能を使えば、お絵かきツールでパパッと書いた絵があっというまに四コマまんがに！ いまや“手帳の中にも四コマまんが”の時代です。



先生のニックネームノート

いつも顔を合わせる先生達。そんないろんな先生の情報をこのリフィルにギッシリ書き込もう。デジタイズで取りこんだ写真なども入れられるので、“先生達の秘密のツーショット！”なんかをバッチリ納めれば、もう廊下に立たされるなんてことはなくなるかもね。



週間スケジュール表

ビジネスマンの手帳はいつも仕事のスケジュールでいっぱい。たいていの人は明日の仕事の予定や取引き先との会合、会議などビッシリ予定が記されている（?）わけだ。そこで、キミにもぜひ週間のスケジュールをつけることをおススメする。たとえば今週の友達との遊びの約束やクラブ活動、中間テストや期末テストを予め記入しておけば約束を忘れることもなく、また毎日計画的に勉強ができ、よい結果が得られる（?）というわけだ。

かんたん手帳リフィルくん

■対応機種：MSX2［MSX2＋も可］（V-RAM128K）
3.5-2DDディスク＋1メガROM

5月18日㈮発売 定価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※MSX24ドット以上のプリンタが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

うれしい♥システム手帳つき

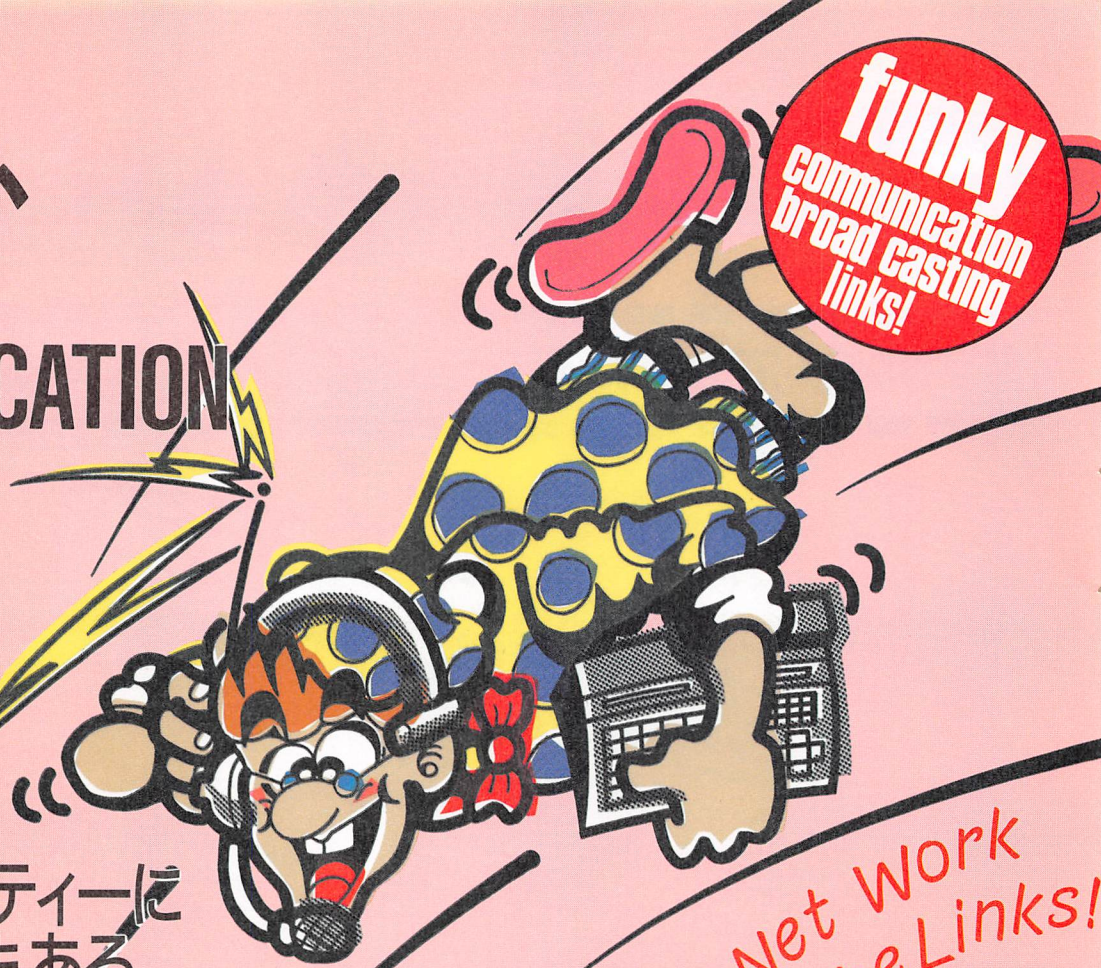
（表示価格には消費税が別途付加されます。）

対応MSX-JE
ハードウェア一覧
（1990年4月現在）

○MSX2 MSX2＋●パナソニック FS-A1WX, FS-A1WSX, FS-4600F ●ソニー HB-F1XDJ, HB-F1XV
○カートリッジ ●パナソニック FS-SR021 ●ソニー HBI-J1 ●HAL研究所 HALNOTE ●アスキー MSX-Write, MSX-Write II

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

僕らの、
FUNKY COMMUNICATION PARTY



Net Work
The Links!

こっそり、パーティーに出かけたい夜もある

じゃあ、出かけようよ でも部屋から抜けだすのは、ハートだけ。

Funky Communication Party

Flying Boys vs Lemon探偵団

CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクスに大集合。
キミと一緒にあそぼ!!って女の子が待ってるぞ。

DATE ▌THU.FRY.SAT.SUN　TIME ▌Part1 21:00→22:00 ▌Part2 22:00→23:00

GAME STUDIO

プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しいゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのためのクリエイティブなスタジオだ。

DATE ▌1990・5・1→　TIME ▌24hours

ゲーム三昧

MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲームが、700タイトル!!
コレクションをふやすチャンスだ。

DATE ▌●MSX FAN　●Basic MAGAZINE　●MSX MAGAZINE　7days
●MAKER & ADULT SOFT　7days

INFORMATION ▌SPECIAL PRESENT
「LINKS ORIGINAL R・P・G」 HAPHAZARD

●パーティー招待状ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号をご記入の上、左スミの□をはって、お申し込み下さい。

資料請求
MF 6

NETWORK THE LINKS　京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548　〒604　日本テレネット株式会社

とってもピーチなディスクマガジン

もものきはうす
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601
PHONE 0722(27)7765

オイッス!! 桃子です。
桃子の行ってるのは女子高なので、
体育祭の応援団も女の子がやんのね。
で、なぜかわたしが選ばれちゃった。
だから、これから硬派でいきます。
桃子の学ラン姿もなかなかのものよ。
で、大好評のピーチアップ、
今回の出し物!
『アウターリミッツ』
番外編『ピコポンぬいぬいぬいゲーム』は、
適格な判断で反射神経が要求されるゲーム。
『グリエルの聖杯』は、
お姫様を助けるのが目的のパズルゲーム。
そのほかいろいろ。
どれもこれもセクシーな女の子が満載。
あっちょおーっ!
ピピピッ! ピピピッ! ピッピッピッピッピッピッピッピィッ!
オイッス! みんながんばるようーに。ピッ!
では、おはがきを紹介する"桃子の部屋"です。
でも、おはがきが来てないのぉ。
桃子うるうる泪にあわせて泣いちゃうぞ。
君からのお便りが一番の楽しみ。
ピーチアップ"桃子の部屋"
の係りまで送ってね。
じゃ、また。

夢の中で、君にジャック・イン!

5月25日(金)
3,800円 DISC2枚組
(表示価格に消費税は含みません)

ピーチアップ 4 EARLY SUMMER FESTA FOURTH issue

MSX2 MSX2+
2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

ピーチアップ3号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号/PU2~PU3-3,800円(消費税別)

COMPILE

Role Play

魔導

▶STAFF = 猫庭王 米光（企画）/ 氷樹 むう（デザイン）

1990年6月20日(水) 88

Disc station DX

DISC STATION DELUXE

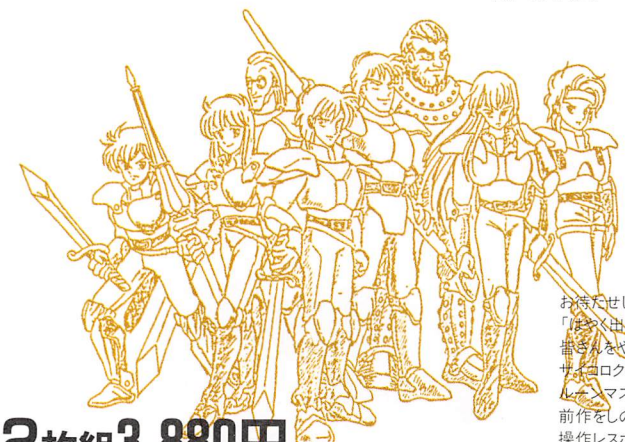
ディスクステーション デラックス

MSX2 MSX2+

2DD VRAM128K

ルーンマスターII

時の狭間に眠る島よ…
黒き影の起こりし時、今再び立ち上がりて
おのが安らぎを求めよ
これ騎士たる者の定めなり
汝、これをなせ…



お待たせしました。
「はやく出せ！」と、読者の
皆さんをやきもきさせていた
サークロクエスト・ルーンマスターが
ルーンマスターIIと題して、再び登場。
前作をしのぐストーリー構成と
操作レスポンスが、
君達の冒険心を掻き立てる。

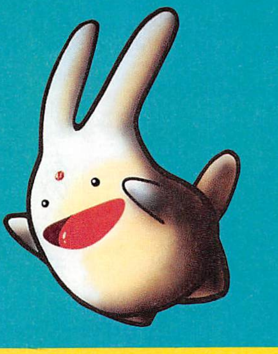
4月20日(金)全国一斉発売！DISK2枚組3,880円

Disc station

■アスキー/石道（遊べるバージョン）
■日本テレネット/リンクスネット（遊べるバージョン）
■コンパイル/魔導物語1-2-3（見て楽しむバージョン）
他、今回も遊べるバージョンが多いなぁ。

ディスクステーション

MSX2 MSX2+ VRAM128K



5月8日㈮発売 6月号 JUNE DISC2枚組1,940円

社員大大大募集!!

今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。
プログラマーは、もちろんのこと、コンパイルの「のり」が解るサウンドや、今求められているイラストなんかが書けるデザイナー、会社運営は、まーかせて!の総務する人等。
増大するユーザーの要望に我こそは、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ!
詳しくは、右下の住所まで、お問い合わせ下さい。

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれません。

D.S.創刊準備号	980円
創刊号	1,980円
2号～4号	1,980円
5号～7号	1,940円
ニューD.S.1月号C.D.付	2,900円
2月号～5月号	1,940円

D.S.S.P.		
	春号	3,980円
	初夏号	4,800円
	夏休み号	3,880円
	秋号	3,880円
	クリスマス号	3,880円
	アレスタ	6,800円
	真・魔王ゴルベリアス	7,800円
	アレスタ2	6,800円

DS＃0～6春号は、TAKERUでも買えます。

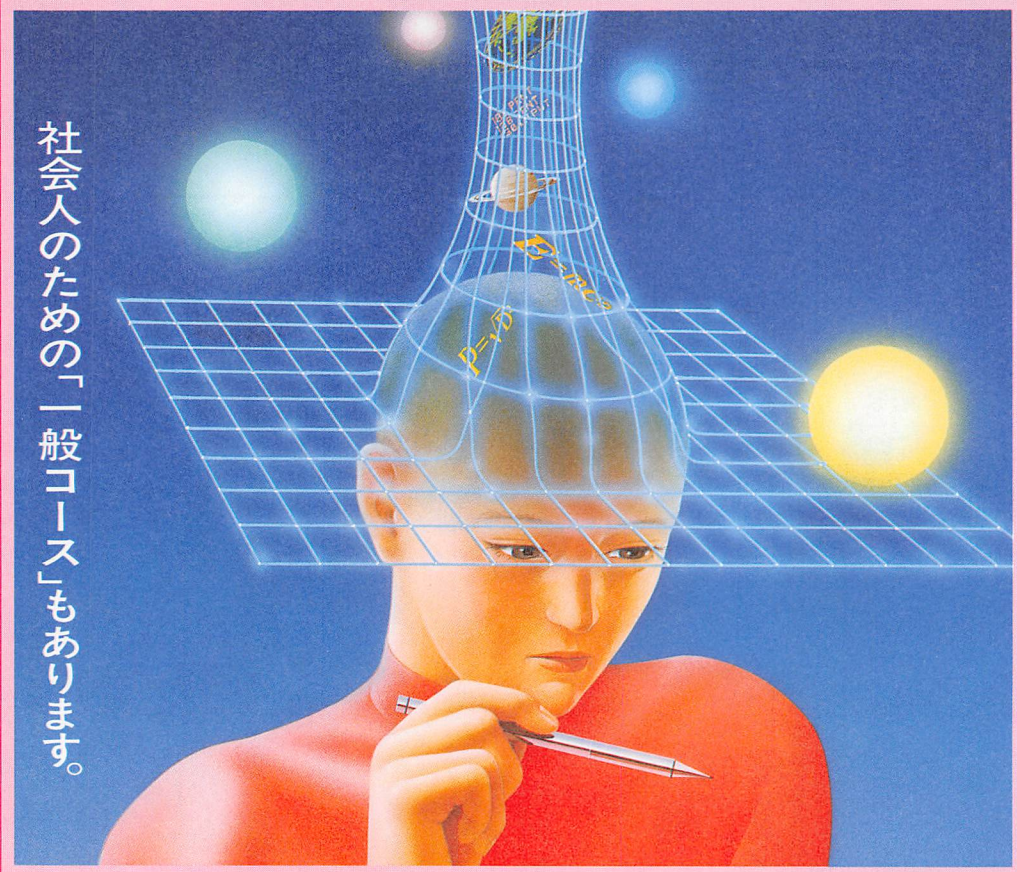
通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円（速達なら420円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165（ユーザーテレホン）

第一志望へ一気合格！ーランク上もねらってみよう！



社会人のための「一般コース」もあります。

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための 必勝の記憶術 〈通信指導〉

2分で20個も暗記できてビックリ！

高知県 北川れな（中3）

記憶術を知った時、本当に歴史年表や数学の公式などを一日で覚えられるのかな？と正直言って信じられませんでした。でも興味がわいたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一ヵ月過ぎた頃には理科の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまって自分でもビックリ！その後、テストでいい結果が出るたび「自信」と勉強の「楽しさ」が身につきました。

一時間で数十の歴史年号を暗記

宮崎県 山村貴史（中3）

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

この信じられないような、暗記術が君のものになる!!

- 歴史年表くらいなら、カンタンに丸暗記！
- 周期律表なんて試験直前でもアッサリOK！
- 理数系の公式なんかは遊び感覚でラクラク！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！

……etc

➡今なら右のハガキで記憶術がわかる 案内書無料プレゼント

東京カルチャーセンター

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京 03(317)2811

〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

Ⓑ

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1253

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

切手は
いりません

164-00

006

東京都中野局私書箱第1号
(杉並区高円寺南1—33—3)
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

MSX・FAN(588E)

記憶術の詳しい

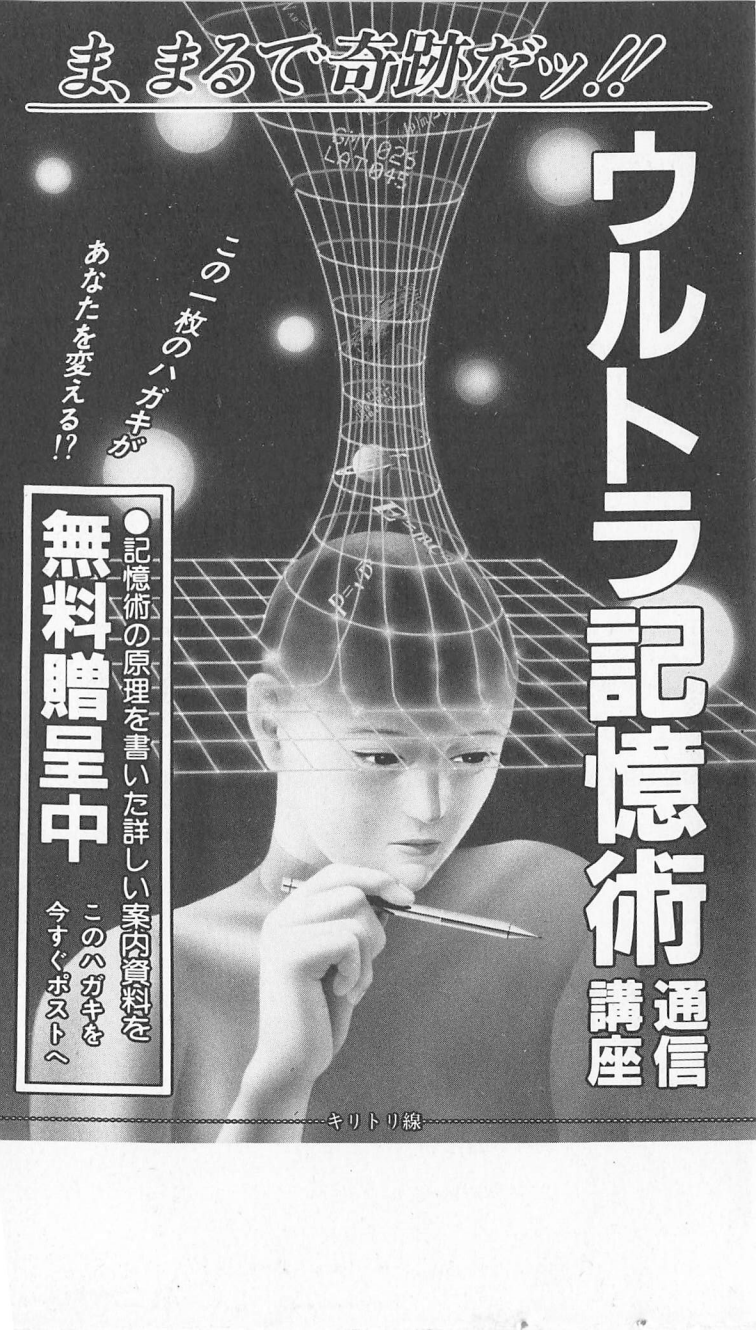
案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ			
氏名		年令	
フリガナ			
住所			
電話	市外局番 ( )	郵便番号	

大学受験コース　高校受験コース　一般コース
●希望のコースにマルをつけてください。

キリトリ線


ま、まるで奇跡だッ!!
ウルトラ記憶術
通信講座
この一枚のハガキがあなたを変える!?
●記憶術の原理を書いた詳しい案内資料を
無料贈呈中
このハガキを今すぐポストへ
キリトリ線

すでに絶対おもしろい！

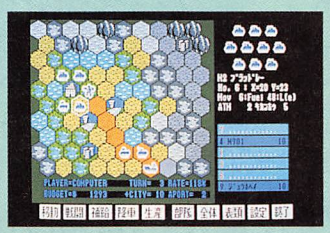
シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

シミュレーションゲームの頂点を
極めたスゴイやつ、スーパー大戦略。

ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく、シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。
●リアルファイティングスクリーンのパワーあふれる戦闘シーン、戦略マップは25種類、生産タイプは12種類、世界各国の主要兵器121種類。



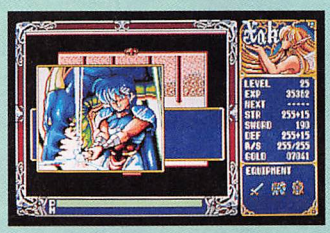
MSX 2,2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) ¥8,800

Xak [サーク]

©1989 MICRO CABIN
The Art of Visual Stage

視覚新論による視覚的表現、
超自然感覚VRシステム搭載。
まったく新しい正統派RPG「Xak」。

感動のシナリオに絶妙のゲームバランス、その上、今までにない超自然感覚。オープニング&エンディングはMSX2オリジナル、グラフィックは高精細モードを使用してさらに緻密に美しく、サウンドもMSX2絶賛の高音質。



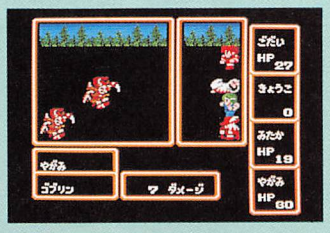
MSX 2,2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥8,800
S-RAM 対応

ファイナルファンタジー

©SQUARE

ファミコンで爆発的に大ヒット!
RPGファイナルファンタジー。

長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われた時、4人の戦士が現われると……。



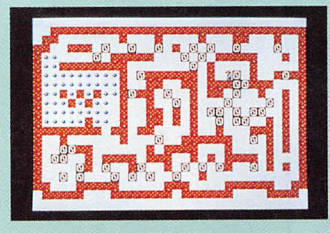
MSX 2,2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥7,800

Perfect Soko-ban 倉庫番 SINCE 1982

LICENSED BY THINKING RABBIT
©MICRO CABIN

1982年、10万本以上の売上記録を
持つ伝説のパズルゲーム、倉庫番。

パソコンの普及率が現在の3分の1だった時代に発売と同時に大反響を起こしたパズルゲーム「倉庫番」が、装いも新たにパーフェクト版になって帰ってきました。300面ものパズルはエディター機能もついて半永久的に楽しめます。



MSX 2,2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 ¥6,800

表示価格に消費税は含まれていません。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア著作権保護監視機構

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

STAC Software Technology & Communication

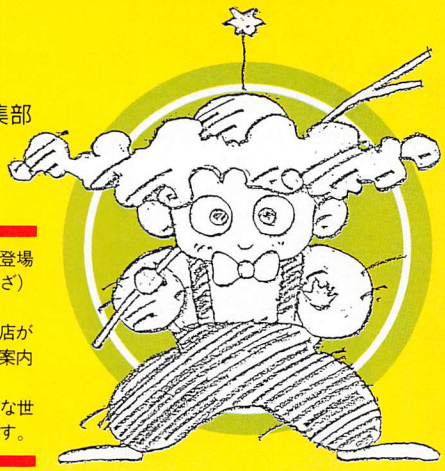
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

徳間書店のアニメビデオ

TOKUMAアニメビデオえほん はないちもんめ

製作　徳間書店
制作　東映動画
協力　毎日新聞社
「はないちもんめ」編集部
原作　「小さな童話」大賞
各賞受賞作品

©毎日新聞社・徳間書店



「はないちもんめ」のオープニングに登場するのが右のかわいい坊や。〝風（かざ）吹き〟くんです。

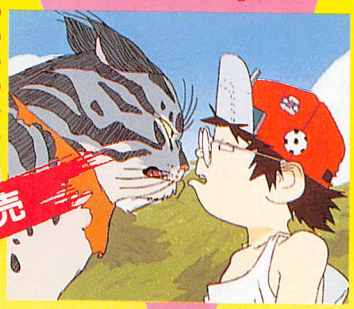
この春、アニメでおなじみの徳間書店が贈るアニメビデオの新シリーズ６本の案内役をつとめます。

すべての人に〝忘れかけていた素敵な世界を〟届けるために、もうすぐ創刊です。

第1話 さんまマーチ

★勉強は得意じゃないが、元気なひろしには夢がある。野球選手になることと…？
●原作／上條さなえ　●脚本／林律雄
●監督／有迫俊彦〔商品番号TKVO-60070〕

第2話 のぼるとやまねこ



★のぼるとやまねこのレースが始まります。負けられない２人の賭けた賞品って？
●原作／徳丸倫子　●脚本／原田一樹
●監督／西尾大介〔商品番号TKVO-60071〕

5月下旬発売

TOKUMA アニメビデオ えほん はないちもんめ

オープニング・エンディング監督／貝澤幸男

VHS カラー30分　ステレオHiFi

税込2800円（税抜2718円）

第3話 峠についた赤い郵便受け

★郵便配達の山田さんを峠で待つ子ダヌキ。タヌキが楽しみにしているのはなあに？
●原作／田渕まゆみ　●脚本／林律雄
●監督／佐藤順一〔商品番号TKVO-60072〕

第4話 みえなくたってともだち

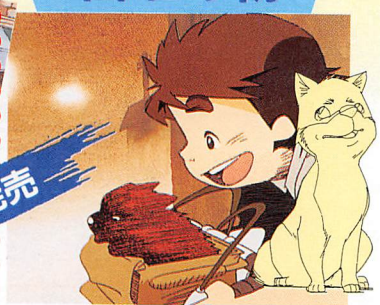
★お互いの顔は知らないけど、２人はおともだち。北と南のタヌキはそんな２人です。
●原作／矢作豊子　●脚本／北野ひろし
●監督／有迫俊彦〔商品番号TKVO-60073〕

6月下旬発売

第5話 草之丞の話

★風太郎のお父さんの草之丞は幽霊、それだけじゃなくて、おまけに侍なのでした。
●原作／江国香織　●脚本／林律雄
●監督／西尾大介〔商品番号TKVO-60074〕

第6話 五月はじめ、日曜の朝



★修一と犬のバウは、いつも一緒の仲良し。なのにバウは、死んでしまったのです…。
●原作／石井睦美　●脚本／佐藤順一
●監督／佐藤順一〔商品番号TKVO-60075〕

7月下旬発売

宮崎駿監督作品でおなじみの徳間書店が贈る TOKUMAアニメビデオえほん はないちもんめ シリーズ

1990年風薫る5月 創刊

徳間書店が贈るアニメーションの新シリーズの原作は、毎日新聞社が発行する情報紙「はないちもんめ」紙上に発表された「小さな童話」大賞各賞受賞作品です。〝自分の子どもに読み聞かせたい〟そんな気持ちがいっぱいにつまった、お母さん方自身の手になる原作をアニメ化しました。監督には、定評ある東映動画の若手を起用。有迫俊彦・西尾大介・佐藤順一がそれぞれ２作品を担当しました。また、音楽には中西俊博があたり、原作のイメージを、さらに豊かに伝えてくれます。バイオリンの音色から始まる「はないちもんめ」の世界は、見る人すべてを〝なつかしく、やさしい世界〟に連れていってくれることでしょう。

TOKUMAアニメビデオえほん〝はないちもんめ〟シリーズ。もうすぐ創刊です。御期待下さい。

TOKUMA アニメビデオ えほん はないちもんめ

ただいま 予約受付中

発行・発売／徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4－10－1　☎03(433)6231

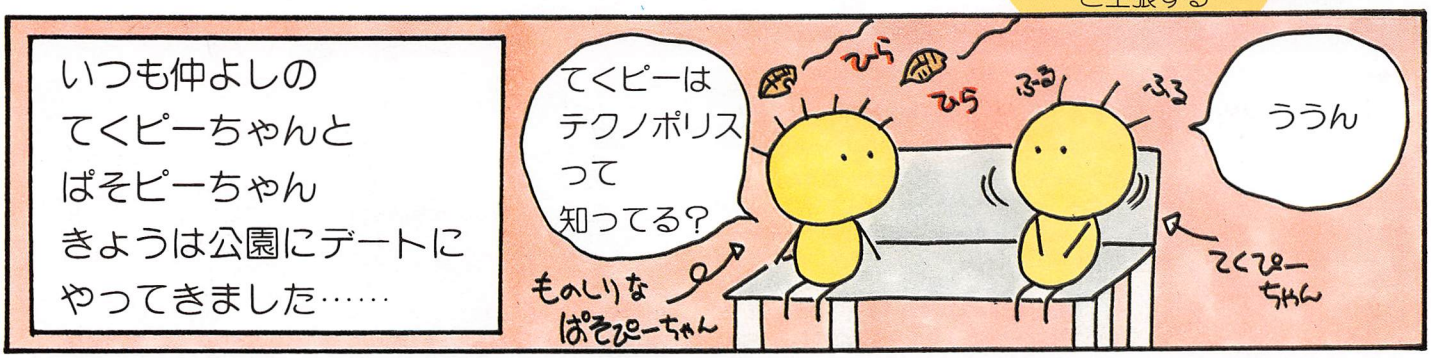
シリーズ番外編！
の
広告マンガ

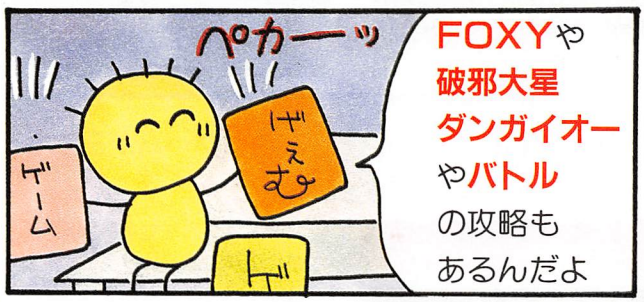
てくピーちゃん

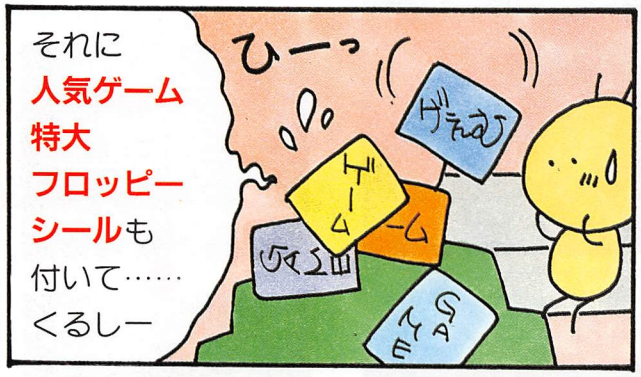
また手抜きしてー
と思ってる

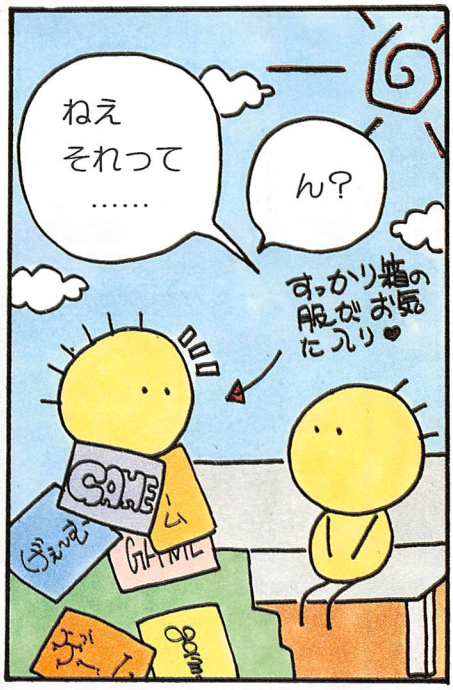
テクノポリス編集部
＋
佐藤 元

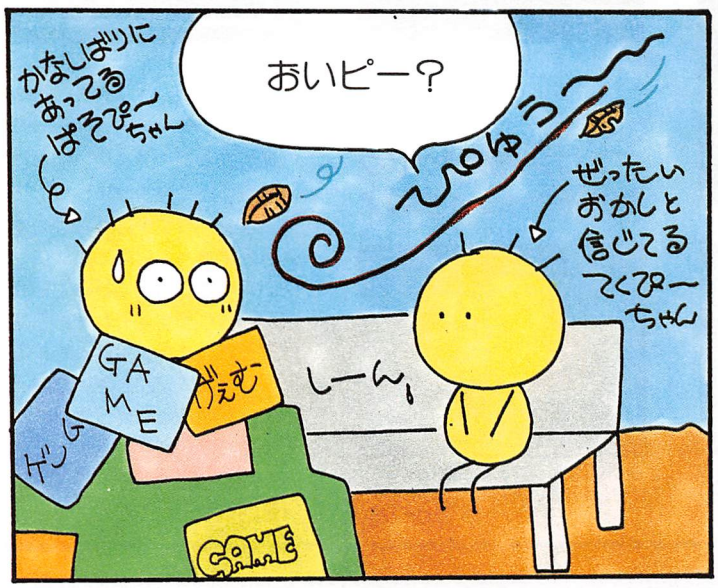
手抜きじゃ
ないのよ！
と主張する











読んでくれると、うれピー

テクノポリス
6月号
好評発売中！
特別定価
530円
毎月8日発売
徳間書店

今月号はしめ切りが2週間もはやくて、大変だった

ゲーム十字軍

今月のトビラ

今月のビッツーはいつもと気合が違うみたい。なんでも、女の子だとはりきってしまうのそうなのです。はりきりすぎて、イラストのパツキンギャル(熊本県／島村孝司)が女子高生になってしまったけど……。CGを描いていただいたO氏(代表作：首斬り館 89年)いわく「女の子は若いほうがいいです」だそうです。このO氏が101ページのビッツーCG講座の先生なのですが、さて、いったいどんな講座になるのでしょうか、ちょっぴり不安だなぁ。

新コーナータイトル未定

聞いてください ぼくの1か月の小遣いは1000円です。ぼくはMファンを毎月買っています。これで、小遣いは半分トビます。ぼくはMSX2を持っていますが、ディスクドライブを持っていません。というより、買ってもらえません。ROMならいいのですが、これも3つ買ってくれたきりで、もう買ってもらえません。というわけで、自分の小遣いだけが頼りなのですが、この調子では1年がまんして、やっと1本がいいところ。みなさん、みなさんはめぐまれているんですよ。う、う、う……。(栃木県／だあしゅ・13歳)

ゲームのぞき穴

■ブライ上巻

オープニングを好きなところから見たい人へ

ディスク1を(SELECT)を押しながら立ちあげると、「オープニング MENU」が出て、好きな章から見られる。

(滋賀県／中野博久・?歳)

☆気に入ったキャラのオープニングから見られるなんてうれしいじゃん。ラッキー！

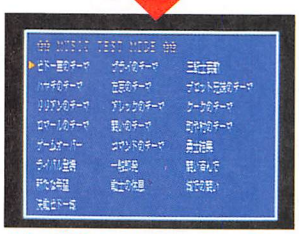
↑カーソルキーで見たい章を選択してスペースキーを押すと途中からはじまる

ミュージックモードも取りそろえております

ミュージックモードを見つけました。まず、ディスク5を立ちあげます。すると画面に「Hit Space Key」と出るので、ディスク2を入れてスペースキーを押します。すると、ミュージックモードになります。

(熊本県／永野英徳・14歳)

☆SHOW-YAのプロデュースしたBGMをたっぷりと楽しめるミュージックモード。ゲームを解きおえてから、聴きなおすとより盛りあがる、ってな感じかな。

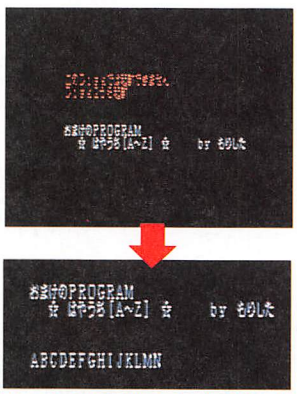


↑「一触即発」なんかがかっこよくておすすめの曲なのです。ほかの曲もいいな

おまけゲームが2本もあるなんてオ・ト・ク

ディスク3を立ちあげるとAからZまでのアルファベットをはやく打つゲームができる。

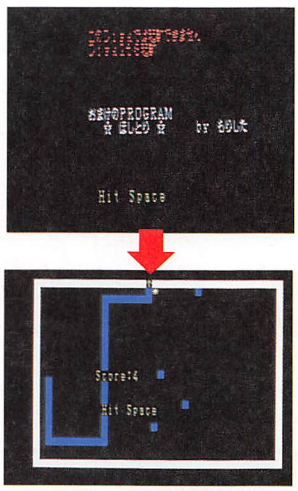
(千葉県／浜田英幸・?歳)



↑AからZまでアルファベットを順にいれいくだけの単純なゲーム。でも燃えるよ

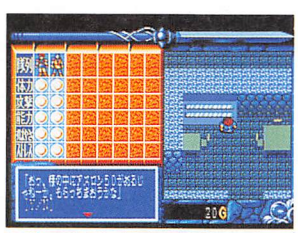
ディスク4を立ちあげるとおまけゲーム「ほしとり」ができるようになる。

(神奈川県／奥村さま・1歳)



↑画面上に現れる星をめざして自分を移動させる。壁や障害物にあたったらミス

アスロン50がザクザク取れるオイシイ技ね！



↑ゲームをはじめてわりと最初のほうで見つけられるウル技だね

体力回復剤・アスロン50を無限に取る技を見つけました。でも、ザン・ハヤテの章だけですよぉ。まずぅ、2階のアスロン50の入っている棚に行って取れるだけ取ります。それから3階に行って、またすぐ戻って来ると棚にアスロン50が置いてあるので、同じことを繰り返せばいくらでも取れます。

(三重県／森田寛・14歳)

☆意外とかんたんに使える技。

今月のプレゼント ゲームのプレゼントは投網ソードと戸村吉宏、ブライのおまけゲームネタはおしかったね。テレカは中野博久、永野英徳、浜田英幸、奥村さま、森田寛、真田左衛門佐幸村、佐藤篤、ほえほえ、杉浦修美、エトセラ、ヨシチンこうてい、とイラストの採用者全員に。

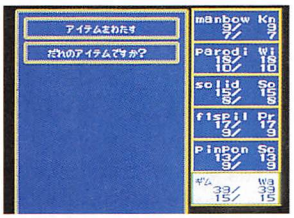
◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

最近のMファンを読んで どうして、本当におもしろいゲームを特集しないのか不思議です。「スーパー大戦略」Mファンがあんまりさわぐもんだから、買いましたけどね「おもしろくないじゃないですか。「銀河英雄伝説」はおもしろいけど、どーして特集しないの？ 読者のことも考えてほしいものです。Hゲームの情報なんか知りたくないですよ。プレイボールIIIのこともMファンがギャーギャーいうから、読者が無駄な金を使ってしまうんだ。反省してんのか！ ロードス島、小説はおもしろかったけど、ゲームはゲームですよ。変な騒ぎ方しないよーお願いしますよ。では……。（石川県／みゃたん・？歳）☆ムカムカカフーン。

■ロードス島戦記

PCをNPCがいじめちゃうザンコクウル技

まず、キャラクタメイキングでPC(プレイヤーキャラクター)を作り、仲間と別れてNPC(ノンプレイヤーキャラクター)を仲間に加える。そして、武器などを奪って元の仲間に渡す。そしていらないものを売ればリッチになる。



こんなことして、楽しいのかな？

（神奈川県／真田左衛門佐幸村・14歳）
☆この極悪非道人めが！

アイテムの意外な使い方をお教えしましょう

「マスクロfソーサラー」をウォーリアーやシャーマンに持たせ戦闘中に使う。すると、ソーサラーマジックが使えるようになる。1回目は呪文を唱えても、呪文を覚えていないので効果はないが、もう1回戦闘中で使うと魔法を覚えることができる。

わざわざ、魔法を使わなくても……

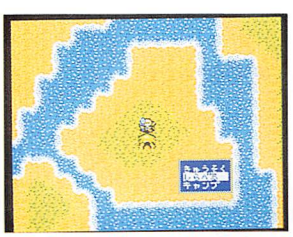
これで全員ソーサラーマジックを使うことができる。
（東京都／佐藤篤・？歳）

ギムが二人も出てきちゃったりするヘンな技

2人もいると気持ち悪いけど、戦闘ではかなり役に立つはず

ユーザーディスク作成かバックアップをするかを選択するとき、ユーザーディスク作成を選んで、終了したらリセットする。そして、そのユーザーディスクをロードすると、酒場でギムに会える。ところが、自分もギムなのだ。
（山形県／投網ソード・17歳）
☆自分と同じ奴が目のまえにいるなんてキモチワルイ。夢に出てきそうだな。

ミノタウロスの迷宮をパスしてプレイできる

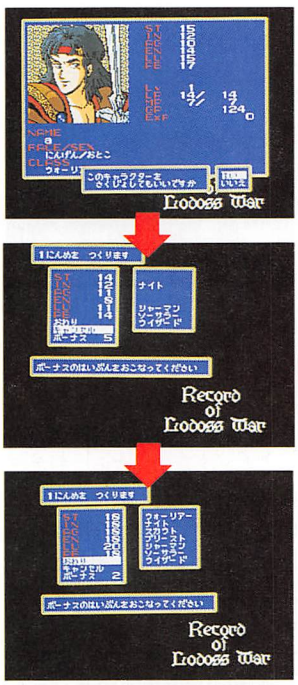


調べるだけで楽になるなら、おいしいなと思うわけです

ミノタウロスの迷宮の入口のまわりを「あたりをしらべる」コマンドで調べると、迷宮の途中から入ることができる。
（広島県／ほえほえ・？歳）
☆あんなに複雑なミノタウロスの迷宮もここまでかんたんだと、あっけないもんだね。途中で死んでしまう人は下の技を使ってはやくミノタウロスを倒して経験値をもらっちゃおう。もっとはやく教えてくれれば……。

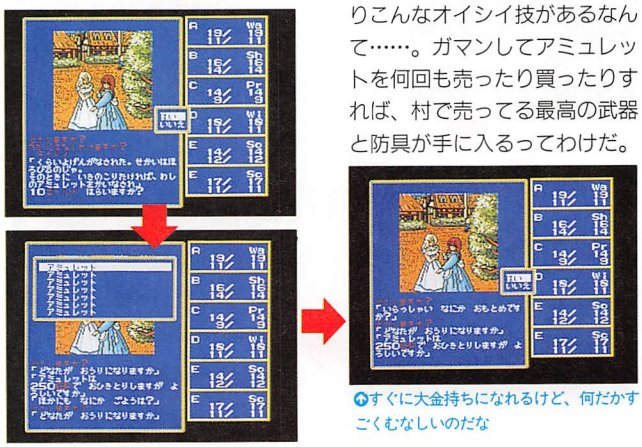
ゲームのはじめからパラメータを最大にする

最初のキャラを作るときキャンセルして、つぎのキャラのときキャンセルのところにカーソルを合わせ(ESC)か(BS)を押すとボーナスが1増える。
（宮城県／戸村吉宏・？歳）



はじめからいきなりお金持ちになるウル技だ

ターバの村の酒場にいるクレリックが売ってくれるアミュレット(10GP)が市場で250GPで売れます。アミュレットは何個でも買えるのでこれを使ってお金を稼いで、いきなり高価な鎧をそろえたりできます。
（愛知県／杉浦修美・17歳）
☆ゲームの最初のほうでいきなりこんなオイシイ技があるなんて……。ガマンしてアミュレットを何回も売ったり買ったりすれば、村で売ってる最高の武器と防具が手に入るってわけだ。



すぐに大金持ちになれるけど、何だかすごくむなしいのだな

つぎは通り抜けできます

新コーナー タイトル未定

危ないヤツ　みなさん、うちのテレビという物体はやたらオンボロなんですよ。ゲームをして遊んでいるときに、いきなり画面が「プチッ」と消えたりして、何度泣いたことやら……。それにこのまえなんて、「しゅー」とかいって、ケムリまで吐きやんの。おまけに家を火事にしそうになって……。みなさん、そんな根性のないボロテレビに「カツ」を入れたってください。（千葉県／オッペケペ・13歳）☆本当に、カツを入れに行っていいんだな。ここに住所と本名書いちゃうぞ！　電話番号も書いちゃおうかな～。それがイヤなら物を大切にしなさいね。

アレスタ2

おっと！　ステージ1から画面がバグったぞ

ステージ1の中ボス（ダムみたいなヤツ）のところまで行く。この中ボスとの対決で6つあるコアだけ破壊して中央のコアは壊さないでおこう。時間切れになって画面がスクロールしはじめたら、中央のコアを破壊しよう。先に進むと画面がバグっているぞ。

（高知県／エトセラ・?才）

☆スクロール中に破壊するにはそのまえに壊さない程度のダメージを与えてなければならない。たいしたバグではないが、難しいので成功させたくなる。

はじっこの6つのコアだけ破壊しておく。画面がスクロールし始めたら中央を破壊

さっき壊したダムの破片らしきものが残っている。しばらくこのバグは続く

維新の嵐

イイモノアリマスヨ。ええ、買いますよの技

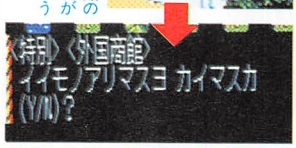
まず、金鉱掘りでも何でもして、600両くらいためます。つぎに長崎まで行きます。グラバーのいる外国商館へ行き、「特別」を選びます。いつもは「ウルモノハアリマセン」と冷たい言葉が表示されるだけなのですが、何回もしつこく「特別」をしていると「イイモノアリマスヨ　カイマスカ（Y/N）」と出てきます。ここでYを選び、さらにお金を持っていると、ピストルか地球儀のグラフィックが表示される。地球儀だと先進性が30くらい上がり、ピストルだと武力が30くらい上がります。

（山口県／ヨシチン皇帝・?歳）

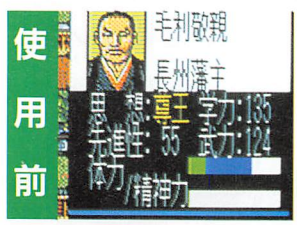
☆数字は100前後の誤差があるので、だいたいの目安の値だ。

長崎の町は上下に2ブロックあるが、外国商館は下にある

これが、外国商館のグラフィック。これが出たら、「特別」というコマンドを選ぶ



グラバーのメッセージ。これが肝心



今回はピストルだった。上の写真のように武力が30くらい上がる。ラッキー

通り抜けできます

おひさしぶりね～のマイト・アンド・マジック2です。全部のクエストを攻略チャートの形にまとめてみましたが、このゲームはマップがないと辛いので、むかしのMファンなどを引っぱり出して、それを見ながらプレイしてみてください。

チャートの見方ですが、このゲームにはクエストを解いていく順番がないので、今回はチャート同士を結んでいません。その結果、チャートが見にくくなってしまいました、ごめんなさい。なかでも、いちばん難しいのは、魔法使いのクエストでしょうか。今回のチャートをよく見て、どこでハマっているかチェック。

ゲーム開始

キャッスルキーを手にする

- ミドルゲート（10，2）でノルドンの頼みを聞く
- ミドルゲートの地下（0，7）でゴールド・ゴブレットを手に入れる
- ノルドンにゴールド・ゴブレットをわたす
- ミドルゲート（1，2）でノルドンナの頼みを聞く
- ミドルゲートの地下（0，15）でSir HronとDrogを救出する
- Sir HronとDrogが傭兵として雇える
- ノルドンナに会って、寺院と泉の情報を聞く
- すべての町の寺院に寄付をして、銀貨をもらう
- ミドルゲート（15，15）の泉に銀貨を投げこみ、キャッスルキーを手に入れる

スペシャルメニュー

ミドルゲート

① Horrors d'oeuvres （10G）
（C，1）（2，10）でアンデッドのモンスターが出現する

② Soup de Ghoul with Garlic Toast （100G）
（C，1）（2，6）でGhoulが逃げる

③ Dragon Steak Tartar （5000G）
Dragon's Dominionでドラゴンの数が2倍になる

サンドソバー

① Gourmet Dinner B: Wyrm Chop Suey （10G）
H K Phoyを傭兵として雇える

② Roast Peasant Under Glass （100G）
（E，4）（3，10）でMad Peasantが出現

③ Phantom Pudding(very low-cal) （5000G）
Sir KillとJed Iを傭兵として雇える

ツンドラ

① Sizzling Swine Soup （10G）
何も起こらない

② Red Hot Wolf Nipple Chips （100G）
Natures Gateの呪文を覚える

③ Roast Leg of Wyvern （5000G）
経験値1500がもらえる

ヴォルカニア

① Pickled Pixie Brains （10G）
何も起こらない

② Deep Fried Troll Liver （100G）
Thund R.とAerielを傭兵として雇える

③ Creem of Kobold Soup （5000G）

マイト・アンド・マジック2

ミドルゲートの地下でコボルドの数が倍になる

アトランティウム

① Lightly Sauteed Tongue of Toad (10G)

(C, 4)(14, 8)でヒントが聞ける

② Puree of Gnome (100G)

Gnomeが食べると、強さが5下がる

③ Devil's Food Brownie (5000G)

Fingers of Deathの呪文を覚える

スペシャルメニューすべてを食べて、(A, 3)(7, 6)で経験値がもらえる

ペガサスの質問

ミドルゲートの町を出ると、ペガサスが話しかけてくる

(C, 3)(0, 7)でペガサスの名前を知る。Linguistの二次技能が必要

(B, 1)(9, 9)でペガサスに会い、100000Gもらえる

マークのお願い

(C, 1)(1, 1)のマークにMark's Keyを手に入れてくれと頼まれる

(A, 2)(2, 9)でWhite Spiderの質問に答え(Key)、Mark's Keyを手に入れる

マークに会うと、経験値10000もらえる

マーレイのしてほしいこと

マーレイの洞窟の(1, 8)でマーレイに頼まれる

(0, 8)の転送機でDawn's Mist Bog Caveに行く

(8, 9)でDawnを倒す

(11, 3)の転送機でMurry's Caveに戻る

もう1回洞窟に戻ってマーレイに会い、経験値とゴールドをもらう

サーカスを楽しむ

(B, 2)(14, 4)で140〜170日の間サーカスが開かれる

トランポリンに成功するとCupie Dollがもらえる

(D, 3)(7, 13)の老人にCupie Dollを渡す

Inner Limits(E, 3)(10, 12)に入る

サーカスの場所へ戻ると、全員の能力値が4ずつ増える

パインハースト城で頼まれる

(E, 2)(11, 6)でQueen Beatleを倒す

(E, 3)(5, 6)でSerpent Kingを倒す

(D, 1)(10, 12)でDragon Lordを倒す

ウッドヘブン城で頼まれる

(A, 2)(11, 2)でValor Swordを取る

(D, 4)(14, 11)でHonor Swordを取る

(D, 1)(0, 8)でNoble Swordを取る

各職業の試練

騎士

(B, 3)(5, 14)でDread Knightを倒す

戦士

Forbidden Forest Cave(8, 9)でFrost Dragonを倒す

射手

(B, 2)(11, 2)でBaron Wilfreyを倒す

野蛮人

(C, 4)(0, 15)でBrutal Brunoを倒す

忍者

Dawn's Mist Bog Cave(8, 9)でDawnを倒す

僧侶

(C, 1)(10, 15)でCorak's Soulを手に入れる。Corak Cave(8, 0)で体を見つける

魔法使い

Isle of Ancientの(3, 10)と(12, 5)の2つのダンジョンでウィザードを助ける

盗賊

各職業の試練について行く

全部を達成して、(D, 2)(7, 0)の陪審員から経験値をもらう

ラマンダ女王の頼みごと

ミドルゲート、サンドソバー、アトランティウムの町の各闘技場で勝つ

キャッスルキーを手に入れる

各職業の試練を達成する

パインハースト城で頼まれることをやりとげ、時間転送機の使用許可をもらう

Luxus Palace Royalのラマンダ女王に頼まれる

パインハースト城で王からElemental TalonとOrbを手に入れるよう頼まれる

パインハースト城の時間転送機を使って9世紀へ行く

ザブラン城で4枚のディスクを手に入れる

4つのElemenrtal Planeへ行き、Talonを手に入れる

4つの城で、N-19 Capitor、M-27 Radicon、J-26 Fluxer、A-1 Todilorと手に入れる

Dawn's Mist Bog Caveから転送機で外に出る

パインハースト城で王から9世紀のカロン王にOrbとTalonを渡すよう頼まれる

9世紀(C, 4)(14, 5)のカロン王(Mega Dragonと戦っている)にOrbとTalonを渡す

10世紀に戻り、ラマンダ女王に会いに行く。しかし、カロン王しかいない。彼からSquare Lake Caveに行き、世界を救うように頼まれる

Square Lake Caveで Sheltemと戦い、勝つ

コンピュータの自爆装置を4文字のパスワードを入力して止める。ヒント:各Elementalの頭文字

ゲーム終了

◆◆◆◆ 新コーナータイトル未定 ◆◆◆◆

世にも不思議なもしもの話　その日から台所事情が一変した。DSのパッケージもディスクのサイズも小さくなってきている。この現代で世界中のゴキブリが30センチもの大きさになってしまったのだ。昔から、1匹見れば30匹といっていたものだが、今は1匹見れば敵は2億4千万(要漢ROM)といわれるようになった。毎日、夜には台所で何組ものカップルが交尾しているのを見ることができる。おぞましい……。しかし、そいつらが夜、家のなかを飛び回り、そのなかの1匹が首スジに止まったと思ったら……パート2に続く。(広島県/亜すき・?歳)☆パート2を待っているよ。

歴史の散歩道　パソコンで歴史を再現!!

信長の野望・戦国群雄伝

光栄、第1回作品の『川中島の合戦（昭和57年発売、日立レベルⅢで開発）』を群雄伝で再現する。

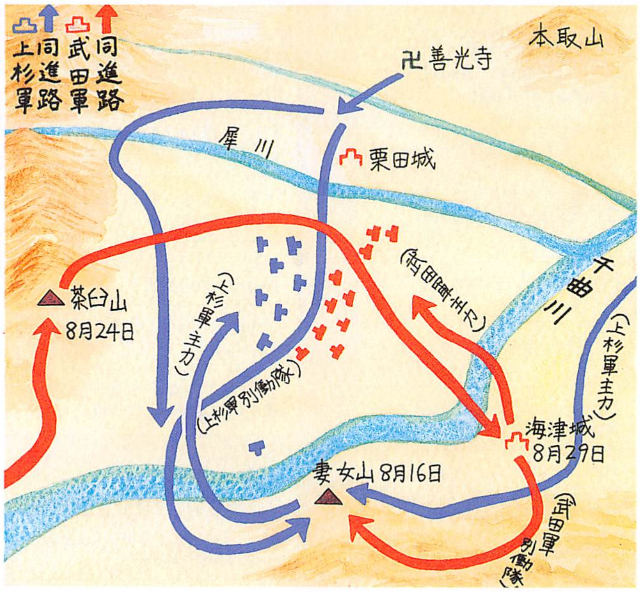
◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

企画を募集　「歴史の散歩道」では読者からの企画を募集しています。今まで発売されているゲームから、これから新しく発売されるゲームまで、歴史もののゲームならなんでもかまいません。ハガキに①なんのゲームで、②どこを舞台にして、③どうしてほしいかを書いて送ってください。たとえば『戦国群雄伝』で「長篠の戦い」で、もし武田側が勝っていたら、その後どうなっていたかをためしてほしいとか、その他、何でもかまいません。どんどんハガキを送ってください。あて先は「十字軍 歴史の散歩道 係」まで。

川中島の合戦とは？

ときは戦国、天文22年（1553）6月のこと、北信濃（きたしなの）に5郡を領する豪族、村上義清（むらかみよしきよ）をはじめとする4人の武田信玄に敗れた領主たちは、復讐を胸に越後の上杉謙信を頼ってきていた。一方、信玄は領土拡大を狙い、信濃に進攻する。同年10月ついに、第1回目の戦いが勃発。1555年4月、第2回目合戦。1557年4月、第3回目合戦。そして、永禄4年（1561）9月、一般に「川中島の合戦」と呼ばれる、第4回目の合戦がはじまった。

8月、謙信は宿敵信玄の息の根を止めようと、1万3千の兵を率いて出陣。善光寺（ぜんこうじ）に3千の兵を残し、妻女山（さいじょざん）に入る。謙信の進攻を聞き、信玄は妻女山の北西にある茶臼山（ちゃうすやま）に2万の兵を布陣。「啄木鳥（きつつき）の戦法*1」で翻弄（ほんろう）しようとする武田軍と見破った上杉軍の一進一退の攻防が続くなか、ひとり謙信が信玄陣内に入りこみ信玄に斬りかかり、信玄が軍配でその一太刀を受けた、という逸話が残っている。戦いは第5回目の合戦で双方1人ずつ出ての一騎討ちで領土を決めるまで続いた。



➲史実上の川中島の合戦における布陣図

川中島の歴史を再現する

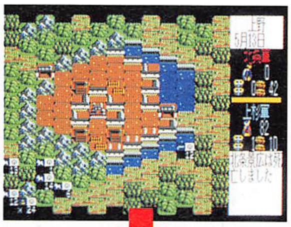
今回は担当者が上杉ビイキだったために、プレイヤーは上杉謙信となった。

ゲームのポイントは、信濃（5国）で謙信と信玄が1561年の9月に戦うことにある。しかし信玄は6国にいるので、うまく信玄を5国に移動させなければならない。ここが難しい。そこで考えた方法は、①信濃に攻めこむ②ここをなんとか奪い取って退却③そして6国にいる信玄がうまく移動してくれるのを祈る④あとは1561年9月に攻めるだけ。

やり方はいろいろあるので、自分なりの再現方法で試してみるとおもしろいだろう。

➲ゲーム上で川中島の合戦を再現するための行動

➋2国の上野で謀叛（むほん）が発生した。謀叛人は北条景広。なんとか鎮圧に成功



➊1561年6月、信濃に攻めこむ。信玄はいなかったが、精鋭ぞろいの武田軍

➋勝利を収めることができた。捕らえた7人の武将はすべて逃がした。そして退却

➊うまく武田軍が信濃に入ってくれた。様子を見ると信玄も信濃に来ていた。やった

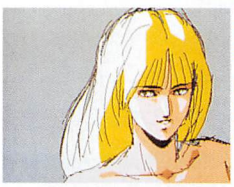
➊ついにときは来た！　川中島の合戦の再来だ。宿敵信玄、覚悟！

➊なんとか成功した。今度は、信玄になってプレイしてみようか

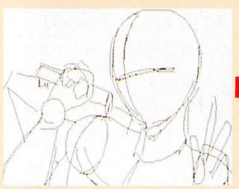
※1　「啄木鳥の戦法」……兵を2分し、別動隊に敵を背後から襲わせ、浮き足だって遁走（とんそう）したところを、本隊が襲い、はさみ討ちにするという戦法。

BIT²（ビッツー） CG（コンピュータ グラフィックス） 講座

はじめまして、私がOです。今回はアニメの色塗りの手法を応用しました。16色しか使えないSCREEN7ですが、アニメでも肌の色は3色くらいです（ハイライトとベタはのぞく）。要は①顔の表面（頬骨のへんまで）、②顔の側面（耳のあたりまで）、③後頭部（耳の下からうなじにかけて）という3色の位置を知っていれば、きれいな女の子を量産できます。



最初はイラスト通り、パツキンギャルだった



人間のデッサンの基本は円。小さな円と大きな円の組み合わせで筋肉の動きを表現する。構図にこだわり、何度も描きなおす

いちばん描きたい「顔」をていねいに描く。ショートカットにしたのは私の好みと手間がかからないため

背景色を白に戻して、いちばん暗いところにベタをペイントする。あんなにたくさんあった体の輪郭線も1本にトレースされている

今度はいちばん明るいところをペイントする。明るいところと暗いところの中間の色数を知るためにも必要

中間の色を陰影に使って、見事完成。肌色を3段階に塗りわけたぶん、背景色に疑ることができなくなった

ACT2「おんなを美しく描く」

Q キャラクタに背景を加えたいのですが、どうやったらいいのですか？
（愛媛県／高橋かずみ・？歳）

女の子をきれいに描くつもりなら、背景はこの程度

A まず、キャラクタが描けたら、ライブラリーにセーブしておきます。つぎに、背景をヌキにしておいて、背景を描きます。できあがったら、キャラクタを加えます。ただし、SCREEN7の場合、背景に使う色の数をあらかじめ決めておきましょう。そうしないと16色を使い切ってしまいますから。

歌を詠む会

今月のお題はMSX。自分の愛機を詠んだ歌がくるといいなと思っていたら、MSXに関する和歌は5首くらいしかなく、ドラクエ関係ばかり……何か、勘違いしてない？

MSX
四百万台
突破して
世界の国と
かけめぐる夢
大森亮覧

大森は主題をよく理解してくれている。こういう和歌がほしかったのだよ。まさに時期を得た和歌といえるね。この間、日本の16ビットパソコンをソビエトがたくさん買いたいとかいっているというのをニュースで見た。どうせなら、ココム問題のないMSXにすればいいのに。

MSX
そんな機種も
あったかな
これが載るころ
私は88ユーザー
You.ichi

Youichiは先見の明がないなぁ。編集部の学識者の間ではPC-88なんて、「終わっているパソコン」と呼ばれているんだぞ。いつ生産を中止するかわからないのに……あ～あ。

●投稿を待つ！

和歌は詠まれるたびに5点ずつ加算されていき、20点でテレカ、50点でゲームソフトと交換します。

@JAPAN A2。ロボットの和歌を詠んでね

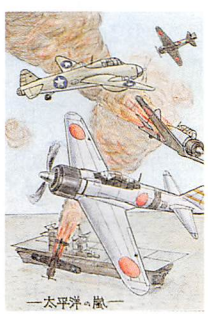
イラストのコーナー

今月は、発売してほしいゲームの大特集だ。はやくMSXでこんなゲームができるといいね。来月はふつうのイラストコーナーに戻るので、お題はなし。

道秋。誰でも知っている人気RPG。エニックス

高橋勝弘。X68000、FM TOWNSなどの機種でバカ売れしている本格派RPG。ビクター音楽産業

西村圭。アンジェラスに続くアドベンチャーゲーム。まるで、映画を見ているようなストーリー性が魅力。エニックス



横田仁。海戦もののシミュレーションゲーム。舞台は日本の南、フィリピンなどの島々がある海域。光栄

横田仁。PC-98で人気のあるシミュレーションゲーム。艦隊戦の醍醐味（だいごみ）を味わえる。光栄

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGにしてほしいイラストなどを送ってほしい。②ゲームのぞき穴→ウル技のコーナー。③通り抜けできます→チャートにしてほしいゲームを書いて送れ。④歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌を募集中。⑤歴史の散歩道→左ページの欄外。⑥イラストのコーナー→イラストなら何でもOK。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

表示のかわりに制御する「文字」たち

BASICクニック

#13 コントロールコード

コントロールコードといってもリモコン式戦闘ロボットとコントローラをつなぐコードのことではない。そんなものがあったら空を飛ぶとき困るじゃないか。

ホームポジション　102ページの本文中に出てくる「ホームポジション」と103ページの表中に出てくる「ホームポジション」とは意味がちがう。表のほうは、画面上テキスト座標(0，0)の位置のことだが、本文中のホームポジションは、「A」、「S」、「D」、「F」、「J」、「K」、「L」、「；」のそれぞれのキーに左手の小指から人さし指、右手の人さし指から小指をこの順に配置することを意味している。この配置は8本の指をフルに使ってキーをたたいていくときの基本で、つねにこのホームポジションに指をもどすように心がけていると、キーを見ないでも打てるようになる。キーボードによっては「F」と「J」のキーに小さな突起がついていたり、ほかのキーよりも大きなカーブがついていたりすることがあるが、これはこの2つのキーがホームポジションの両手の人さし指の位置に対応しているからだ。そういうキーボードでは手探りでホームポジションであることを確認できる。ただし、最近のMSX2＋でこうなっているのはソニーの機種だけのようだ。

コントロールコード表の注

※1　たとえば、

```
PRINT CHR$(1)+"A"
```

を実行すると、グラフィックキャラクタの「月」が表示される。つまり、CHR$(1)は直後のキャラクタ1つをグラフィックキャラクタに変えてしまう働きを持っているわけだ。機能欄でグラフィックヘッダといっているのはこのことだ。ただし、グラフィックヘッダに続く文字はキャラクタコード64～95の範囲に限る。

CTRLキーの使い道

コントロールコードは、じつはなにかしらやっているときにしょっちゅう顔を出しているものだ。たとえば、リターンキーを押すとコントロールコード13、CLSキー(SHIFT+CLS／HOME)を押すとコントロールコード12がキーボードからMSXのなかに送りこまれる。上下左右のカーソルキーも、30、31、29、28のコントロールコードを送りこむキーだ。

これは、Aのキーを押すとAのキャラクタコード65がMSXのなかに送りこまれるのとまったくおなじだ。

MSXのなかに入ると、コントロールコード以外はディスプレイにその文字が表示されるが、コントロールコードは、文字の表示のかわりに、改行したり、画面を消したり、カーソルを動かしたり、コードに応じたそれぞれの働きをする。

■CTRLキーを活用しよう

コントロールコードを送りこむキーは、先にあげたキーのほか、HOME(CLS／HOMEを単独で押したとき)、TAB、INS、DEL、ESC、SELECTの計13種類。このうちSELECT(コード24)は特別な機能を持っていないので右ページの表では省略した。

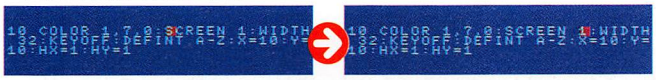
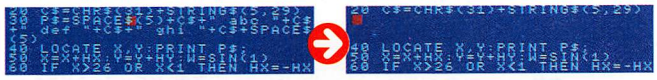
0～31のコントロールコードのなかには、ほかにも、とりあえずなんの機能も持っていないものがある(これも右ページの表では省略した)が、特殊キーで入力できるもの以外にも、便利な機能を持つものがいくつかある。それを入力するためのキーがCTRLキーなのだ。とくに、CTRLとB、E、F、G、N、Uなどとの組み合わせで入力されるコントロールコードは便利で重要だ。

また、たとえば、SHIFT＋CLS／HOMEのかわりに、CTRL＋Lを使ったり、BSのかわりにCTRL＋Hを使ったりすることもできる。

じっさい、CTRLキーを使ったやり方なら、いわゆる「ホームポジション」(効率的にキー入力するための指の配置)をくずさずにキーを打っていくことができるので、特殊キーのうちいくつかはCTRLキー方式に置き換えてみるといいだろう。

ところで、右ページの表で、重要なコントロールコードが1つだけ抜けている。コントロールコード127(DELキーに対応)だ。コードが飛んでいて、いかにも特殊な感じがあるが、CTRLキーを使った入力はできないし、PRINT文中で使ったときもちょっとちがう機能になるなど妙なことが多いため、右の表とはべつに、104ページの下に掲載した。

使えるコントロールコード表

対応キー	キャラクタコード	機能（または対応する特殊キー）	PRINT文中の機能
CTRL＋A	1（&H1）	グラフィックヘッダ（グラフィックキャラクタを取り扱うときに先頭につけるコード）	グラフィックキャラクタの表示に使用 ※1
CTRL＋B	2（&H2）	カーソルを直前の語（※2）の先頭へ移動 使用前 使用後	
CTRL＋C	3（&H3）	INPUT文などの入力待ち状態を終了する（CTRL＋STOPで代用できるので使われることはまずない）	
CTRL＋E	5（&H5）	カーソル以下、行（※3）の終わりまでを削除 	
CTRL＋F	6（&H6）	カーソルを次の語の先頭へ移動 	
CTRL＋G	7（&H7）	ビープ音を鳴らす（BEEP文とおなじ）	ビープ音を鳴らす
CTRL＋H	8（&H8）	カーソルの1つまえの文字を削除してカーソル以降を1字つめる（BSキーとおなじ）	
CTRL＋I	9（&H9）	次の水平タブ位置へ移動（TABキーとおなじ）	次の水平タブ位置までカーソルを移動
CTRL＋J	10（&HA）	行送り（カーソルキーの下に似ているが、最下行でこのコントロールコードを入力すると画面全体が上にスクロールする）	PRINT文のセミコロンなしの場合とおなじ
CTRL＋K	11（&HB）	カーソルをホームポジションにもどす（HOMEキーとおなじ）	カーソルを（0，0）に移動
CTRL＋L	12（&HC）	画面をクリアし、カーソルをホームポジションにもどす（CLSキーとおなじ）	CLS文とおなじ
CTRL＋M	13（&HD）	カーソルを左端にもどし（RETURNキーとおなじ）、次の行の先頭へ	カーソルを左端にもどす（行送りはしない）
CTRL＋N	14（&HE）	カーソルを行末へ移動 	
CTRL＋R	18（&H12）	挿入モードのオン／オフ切り換え（INSキーとおなじ）	
CTRL＋U	21（&H15）	カーソルのある行の先頭から終わりまでをすべて削除（カーソルがどこにあってもおなじ）し、カーソルを行の先頭がもとあった位置まで移動 	
CTRL＋[	27（&H1B）	なにもしない（ESCキーとおなじ）※4	エスケープシーケンスの先頭に使用
CTRL＋¥	28（&H1C）	カーソルを右へ移動（カーソルキーの右とおなじ）	カーソルを右へ移動
CTRL＋]	29（&H1D）	カーソルを左へ移動（カーソルキーの左とおなじ）	カーソルを左へ移動
CTRL＋^	30（&H1E）	カーソルを上へ移動（カーソルキーの上とおなじ）	カーソルを上へ移動
CTRL＋_ ※5	31（&H1F）	カーソルを下へ移動（カーソルキーの下とおなじ）	カーソルを下へ移動

表中※1～※5は102、104ページの傍注参照。また、ピンクの欄は重要な機能のうちCTRLキーでしかキー入力できないもの。緑の欄はPRINT文中で使用できるもの

コントロールコード表の注(続き)

※2 ここでいう「語」とは、英数字だけでできた文字列のこと。つまり、英数字以外の記号があれば(スペースも含めて)そこを「語」の切れ目とみなす。

※3 ここでいう「行」とはたんに見かけ上の行ではなく、プログラムの行のように、ひとつながりになっている文字のまとまりのこと。画面にいろんな文字がある場合、どこまでが1つの「行」になっているかがわかりにくいことがあるが、BSキーを押し続けても止まってしまうところが行のはじめ、DELキーを押したときに影響のおよぶ最後の見かけ上の行が行の終わりだ。

※4 ESCキーはとくになんの機能もない。しかし、たとえば、

```
PRINT INPUT$(2);
```

を実行して(入力待ちの状態になる)、ESCキー、L、という順に押すとエスケープシーケンスの1行挿入が起こる。この現象は、INPUT$(n)という関数のせい。この関数を含む文を実行すると、n回キーが押されるまで入力待ちを続け、終わった時点でINPUT$(n)がそれまで押されたキーに対応した文字列になるのだ。

ここでは、入力を終えたときに、CHR$(27)+"L"という文字列になっているわけだ。

※5 右のSHIFTキーのすぐ左にあるキーは、アルファベットモードのときに単独で押してもなにも文字を表示しないが、SHIFTキーといっしょに押すと、この"_"(アンダーバー)を表示する。アンダーバーは、「CALL」の略にも使える重要なものなのだが、なぜこんなに打ちこみにくい場所にあるのかわからない。それに、CTRLキーを使ったコントロールコード入力のなかで、唯一、コード31だけはこの記号のせいで3つのキーを押さなくてはならなくなっている。徹底的にCTRLキーを使いたい人は、カーソルキー下のかわりにほぼ機能がおなじCTRL+Jを使うといい。

リスト1の補足

F1キー ファイル一覧表は、かならず13文字ごとにファイル名の先頭がくるようになっている。だから、カーソルを左端に置いて、リスト1で定義されたF1キーを押すとその行の2番目にあったファイル名がカーソルのところまでやってくる。そこでF2キーを押すと、ファイル名を打ちこむことなく、目的のファイルをロードできる。

CHR$(34) ダブルクォーテーションマーク"は、直接文字列中の文字としては入力できないため、こういう場合CHR$関数を使う。

CTRL+U 画面にいろいろな文字が表示されたままの状態でなにかの命令を入力、実行しようとすると、画面に残っていた文字がなにかの理由で打ちこんだばかりの文字とつながってエラーになることがある。命令を打ちこむまえにCTRL+Uをしておくとそういうことはなくなる。

PRINT文中のコントロールキャラクタ

■ファンクションキーで

コントロールコードは、CHR$関数やSTRING$関数を使って、ファンクションキーの定義に使うことができる。

たとえば、「FILES」と打ちこみ、リターンキーを押してファイル一覧を表示させ、ファイル名の先頭にカーソルをあわせてINSキーを押し、「LOAD"」と打ちこんでリターンキーを押す、といった作業を、下のリスト1によって定義されたファンクションキーなら、F1〜F3とカーソルキーの下を使うだけですむ。

ほかにもいろいろな使い方が考えられるので、じっくりコントロールコードを研究して、自分にとっていちばん使いやすいファンクションキーを作ってみるといい。

■PRINT文のなかで

おもしろいことに、コントロールコードのなかには、ふつうの文字のようにPRINT文中に使って機能を発揮させられるものがある。ここでもCHR$やSTRING$を使う。

グラフィックヘッダのコード1、エスケープシーケンスのコード27はちょっと特殊だが、次の8種類のコントロールコードがいろいろと使えて楽しい。

①ビープ音を鳴らすコード7
②タブ移動のコード9
③行送りのコード10
④カーソルホームのコード11
⑤CLSのコード12
⑥行の先頭にもどるコード13
⑦カーソル移動のコード28〜31
⑧カーソルをまえにもどしながら文字を消すコード127

このうち、ゲームプログラムでよく使われているのが、⑦のカーソル移動のコントロールコードだ。これを利用すると、いくつかのキャラクタを組みあわせた1つの大きなキャラクタを作ることができる。右ページのリスト2がその例で、変数P$を3×3の大きなキャラクタとしてあつかっている。

⑦以外のコードも同様にしてPRINTされる文字列のなかで機能を発揮する。たとえば、次のような働きをするプログラを考えてみよう。

①画面消去②ビープ音③画面の最下行のX座標8のところで1行ずつ上にスクロールしながらおなじ位置にメッセージ1〜3を次々に表示

コントロールコードを使わずにこの動きをプログラミングするには、CLS、BEEPに加えて、LOCATEとPRINTのセットがメッセージの数だけ必要だ。FOR〜NEXTとMID$関数などを使えば1セットですませることもできるが、いずれにしてもいくつかの命令文を組み合わせることになる。

それがコントロールコードを使うとたった1つのPRINT文で①〜③の働きを実現できるのだ。実例を示しておこう。

```
PRINT CHR$(12)CHR$(7)STRING$(23,10)CHR$(9)"メッセージ1"CHR$(13)CHR$(10)CHR$(9)"メッセージ2"CHR$(13)CHR$(10)CHR$(9)"メッセージ3"
```

100字以上あるが、これをじっさいに打ちこんでリターンキーを押すと、たしかに①〜③のとおりに動く。

つまり、PRINT文以下に続く文字の連なりのなかにCLSやBEEPなどの機能が封じこめられているわけだ。

効果的に使えばプログラムを短くしたり、構造的に単純なものにすることができるだろう。

リスト1:くふうをこらしたファンクションキー作り

■リスト1実行後のF1〜F10キー

F1=カーソル以降を13文字ぶんつめる
F2=挿入モードにして「LOAD"」リターン。CHR$(34)は"のこと
F3=CTRL+U(以下、Uと略)、「FILES」リターン
F4=U、「LIST」
F5=HOME、CTRL+E、「RUN」リターン
F6=Uとカラー初期設定
F7=U、ビープ5回、「SAVE"」
F8=U、「WIDTH40」リターン
F9=CLS、「LIST.」のあと表示された行の文末にカーソルを移動
F10=CLSとスクリーン初期設定

```
10 KEY1,STRING$(13,127)
20 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)
30 KEY3,CHR$(21)+"FILES"+CHR$(13)
40 KEY4,CHR$(21)+"LIST"
50 KEY5,CHR$(11)+CHR$(5)+"RUN"+CHR$(13)
60 KEY6,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
70 KEY7,CHR$(21)+STRING$(5,7)+"SAVE"+CHR$(34)
80 KEY8,CHR$(21)+"WIDTH40"+CHR$(13)
90 KEY9,CHR$(12)+"LIST."+CHR$(13)+STRING$(2,2)+CHR$(14)
100 KEY10,CHR$(12)+"SCREEN0:KEYON"+CHR$(13)
```

はぐれコントロールコード DELETE(デリート)

対応キー	キャラクタコード	機能(または対応する特殊キー)	PRINT文中の機能
DEL (このキーのみ対応)	127(&H7F)	カーソルの指す文字を削除し、以降の文字をまえにつめる	カーソルを1つまえにもどし、そこにある文字を消去(DELキーの機能とはちょっとちがう)

大きなキャラクタを動かす

リスト2：3×3のキャラクタを動かす

```
10 COLOR 1,7,0:SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF:
DEFINT A-Z:X=10:Y=10:HX=1:HY=1
20 C$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
30 P$="abc"+C$+"def"+C$+"ghi"
40 IF X+HX>29 OR X+HX<0 THEN HX=-HX
50 IF Y+HY>21 OR Y+HY<0 THEN HY=-HY
60 X=X+HX:Y=Y+HY:A=SIN(1)
70 CLS:LOCATE X,Y:PRINT P$;
80 GOTO 40
```

リスト3：「CLS」を不要にする追加リスト

```
35 D$=STRING$(3,127)+CHR$(30)+SPACE$(3)+
CHR$(30)+STRING$(3,127)
70 PRINT D$;:LOCATE X,Y:PRINT P$;
```

リスト4：大きな顔を動かす追加リスト

```
15 FOR I=0 TO 71:VPOKE 776+I,VAL("&H"+MI
D$("0000030E1830203F017EC709020000832048
90E0709808F8409CA2AA9A81413EC6386C448293
294404728AAA620204F8201108040204083082O1
8244281000000810204080402018",I*2+1,2)):
NEXT
```

【リスト2の動き】リスト2を実行すると、「a」～「i」が3×3にならんだまま動きはじめる。画面の端では等角度反射ではねかえりながら、ずっと動いていく。

【リスト2の解説】行20でC$に設定しているのが、カーソル移動のコントロールコードだ。CHR$(31)は「カーソルを下に移動」、STRING$(3,29)はCHR$(29)を3個ぶんという意味で「カーソルを左に3つ移動」。つまり、C$は全体で「カーソルを下に1つ、左に3つ移動」という働きを持っていることになる。

このC$をノリのように使って「abc」「def」「ghi」をくっつけているのが、行30。ここでP$に設定される文字列が、リスト2の中心テーマである3×3の大きなキャラクタだ。

下にある図「3×3キャラクタの仕組み」を見てほしい。文字を表示するたびにカーソルは1つずつ右に動いていくので、「abc」を表示しおわった直後のカーソルは「c」の右にある。そこでC$によってカーソルを「a」の真下に移動させる。この位置で「def」を表示し、ふたたびC$でカーソルを「d」の真下に移動。最後に「ghi」を表示する。

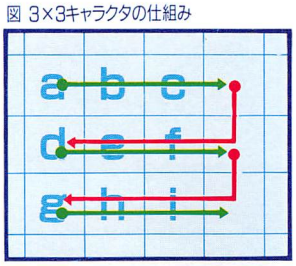
これが、P$を3×3のキャラクタにしている仕組みだ。

行40～行60はごくふつうの移動計算。行60の「A=SIN(1)」は、計算結果には意味がなく、計算にかかる時間に意味がある。SIN(1)の計算は、だいたい空ループ50回くらいの時間待ち効果があるのだ。

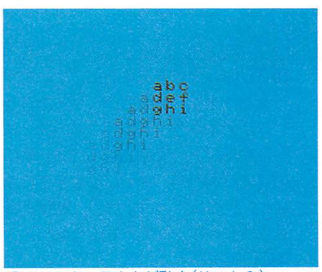
【リスト3について】リスト2のあとにリスト3を追加して打ちこんでみよう（行70は一部修正）。リスト2ではまえに表示したP$を消すために行70でCLSを使っているため、ほかのキャラクタをまわりに表示することができなくなってしまう。そこで、D$に、まえに表示したP$を消去する文字列を作り、行70のCLSのかわりに入れてみた。これで、P$以外にも文字を表示しておくことが可能になる。

【リスト4について】ただの文字では味気ないので「a」～「i」をパターン定義して、P$が顔に見えるようにしてみた。リスト2、3に追加してみよう。

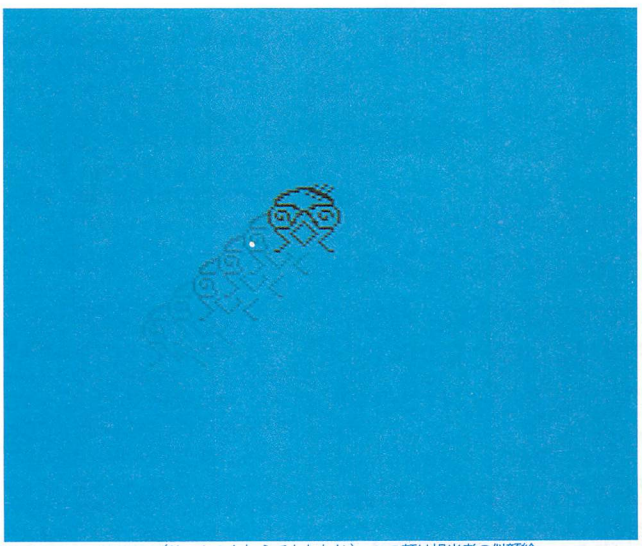
図 3×3キャラクタの仕組み



C$によるカーソルの移動
文字表示によるカーソルの移動



3×3キャラクタが動く（リスト2）



リスト2＋リスト4（リスト3を加えてもおなじ）。この顔は担当者の似顔絵

情報おもちゃ箱

ファンF

ファンF

ボックスB

MSX大賞のしめ切りがいよいよ5月の31日と迫った。力作の応募を待つ。そして3周年プレゼントの第2回。イベントの報告に大量のGM情報と今月も満開！

MUSIC

いったいこの新作の数は何だ！ 今月はめいっぱい細胞分裂した 最新GM情報

※このコーナーのみ税込み価格です。

4/21 魍魎(もうりょう)戦記 魔陀羅(マダラ)

コナミ初の本格RPGソフトということで話題の『魍魎戦記　摩陀羅』のフルアレンジ・ミニアルバム。もちろん作・編曲はコナミ矩形波倶楽部。テレビのアニメーションCMでバックに流れている曲『MA・DA・RA』をはじめとして、矩形波やマダラ・スーパー・セッションの演奏を楽しめる。今回の矩形波はポルタメントを多用し、テンポもすこし落とし、ふだんよりいくぶん趣を変えたサウンドを作りあげている。また、レーベル初のボーカル曲は『勇気の伝説』というエンディングテーマ。SAORIという、高く甘い声の女の子が歌っている。今回のアルバムはよくまとまっていて、曲・アレンジともかなり高得点／

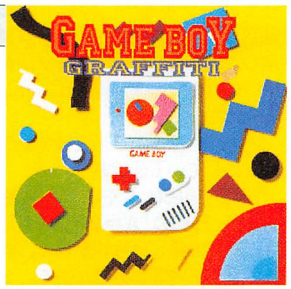
※CD1800円。　（キング）

4/21 組曲ウィザードリィIII～ダイヤモンドの騎士～

もうゲームミュージック界には不可欠の存在、巨匠羽田健太郎氏が今回手がけたのは、RPGの草分け的存在のウィズの3作目。作・編曲ともに氏が担当。このアルバムでは、演奏も行っている。まさに1枚まるごとハネケン・サウンド。もちろん、アレンジは氏の持ち味たるオーケストレーション・アレンジ。アルバムではスローテンポの曲が大半をしめ、曲調はニューエイジ・ミュージック系のものから、突きのギターを配してのフュージョン系のものまでと多種におよんでいる。とにかく、イージーリスニングの棚にまぎれこんでいても不思議はないほど、優しい曲が多い。大人の方におすすめ。

※CD2600円、テープ2300円。全曲オリジナル譜面つき。　（アポロン）

5/21 GAME BOYグラフィティ



任天堂のゲームボーイ用ソフト、7タイトルのサウンドをオリジナルとアレンジの両面で収録。収録ゲームは、『ソーラーストライカー』『ゴルフ』『テトリス』『スーパーマリオランド』『役満』『アレイウェイ』『ベースボール』。ゲームボーイのGMアルバムというと、3月にポニーから発売された『GAME BOY　MUSIC』が記憶に新しい。ポニー版でアレンジされた3アイテムは、このコロムビア版でもすべてアレンジされている。残念なことに原稿執筆時に音が聴けたのは『ソーラーストライカー』のみであったが、違いは歴然。真のGMファンはこういう機会をのがしてはいけない。

※CD2600円、テープ2300円。

（日本コロムビア）

4/25 三国志II／維新の嵐

歴史シミュレーションでおなじみの光栄から、人気ゲームの2アイテムカップリングでアルバムがリリースされた。1つは、カシオペアのキーボーディスト向谷実氏の作曲でも話題を集めた『三国志II』。いま1つは、幕末の揺れる時代を描いた『維新の嵐』。両者とも、MSXユーザーにはなじみ深い作品だと思う。このアルバムではオリジナルがメインで、グレードアップ・バージョンと呼ばれるシンセによるアレンジが、それぞれメドレー形式で収録されている。三国志は、舞台が中国ということもあってエスニックな雰囲気がたっぷり。維新の嵐のほうは静かな曲調のなかに力強さを感じさせる。

※CD2700円。

（発売：光栄／販売：ポリドール）

5/25 大航海時代

7つの海をまたにかけ壮大な冒険を繰り広げる、光栄の新しいシミュレーション『大航海時代』のフルアレンジCDが発売になる。このCDは、PC88MCまたはCD-ROMシステムに対応していて、完全にゲームとシンクロしているので、このCDの曲でゲームを楽しむことが可能。まさに88系ユーザーには1粒で2度オイシイ。曲は全部で11曲。全世界を舞台にしているゲームだけあって曲調もかなり多種多様。ビバルディふうのバロック系の曲、パイプオルガンの音色を使った曲、軽いボサノバ調の曲、チェロによるソロ曲など、ジャンルはバラバラ。地球とはそういうところなのかもしれない。

※CD3000円。

（発売：光栄／販売：ポリドール）

アンケートハガキより

●それはよかった／Mファンを読んでいたからかどうかはわかりませんが、無事に大学に合格することができました。ほんとうにありがとうございました。（宮城・岩井誠）⇨たぶんなんの関係もないと思いますが、おめでとうございます。今月はこのたぐいのメッセージが多く、なかには絶対にだいじょうぶだと見こんでいた学校に落ちて家中ピリピリして毎日がイヤだというのもありました。そんなことわざわざ書いてくるヤツもやっぱりそれなりのヤツですね。（バ）

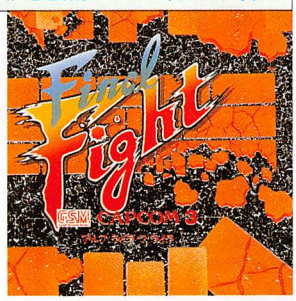
5/21 ファイアー エムブレム~G.S.M.NINTENDO3~

4月発売の任天堂のファンタジー・ロール・プレイング・シミュレーションゲームのフルアレンジ・アルバム。肩書がやけに長いが、このゲームではシミュレーションというだけで二の足を踏んでしまうゲーマーのために、RPG的要素を踏み台にしてゲーム開始前の予備知識量を軽減しているのだ。そのニュータイプ・ゲームのサウンドを、先の『GAME BOY MUSIC』のアレンジでその才能の片鱗を見せた高西圭氏と、MAX ALEX氏のアレンジでおくる。

※CD、テープ2500円。予約特典、オリジナルB2ポスター。 (ポニー)

5/21 ファイナル・ファイト~G.S.M. CAPCOM3 アルフ・ライラ・ワ・ライラ~

いまゲームセンターをにぎわしているカプコンのアーケード5タイトルを一挙収録した総時間140分の大アルバム。まずタイトルの『ファイナルファイト』は、殴る蹴る暴行をくわえるストリートファイト・アクション。2つ目は最強傭兵部隊をプレイヤーとする戦争アクション『戦場の狼II』。3つ目は大ヒット中の縦型シューティング『1941』。残りは、クイズゲームの『カプコンワールド』と、その続編の『ハテナ?の大冒険』。5ゲームともオリジナルとアレンジを収録。



※CD、テープ2枚(本)組3500円。予約特典、B2ポスター。 (ポニー)

5/21 ファイナルファンタジーIII~悠久の風伝説~

この春、いちばん人気の高いファミコンRPGのサウンドを音とナレーションでつづった、カセット・ノベルふうのフルアレンジ・アルバム。アレンジャーは、『ファイナルファンタジー』シリーズのGMの作曲を一貫して手がける、ソフトハウス・スクウェアの植松伸夫氏。シンセサイザを駆使してオーケストレーション・アレンジを試みている。ナレーションは、ファイナルファンタジーのシナリオライターである寺田憲史氏。氏の書き下ろし脚本による英語ナレーション(男声)だ。

※CD2800円、テープ2500円。 (ポリスター)

5/25 美少女ソフトオリジナルカタログVol.1

ポリスターが、Mファン編集部と同室に巣くうテクノポリス編集部と手を取り合って妙な方向に動き始めた……。そんなわけで、人気の美少女ソフト31本を一堂に会し、名シーン・名キャラクタを厳選して収録したビデオが発売になる。収録ゲームは、『ドラゴンナイト』『天使たちの午後シリーズ』『電脳学園シリーズ』『グラムキャッツ』『ポッキー』『ぴんきぃ・ぽんきぃシリーズ』など。まあ、蛇の道はヘビという言葉があるくらいだから、内容の想像はヘビのみなさんにおまかせ。

※45分カラーステレオHi-Fi3800円。 (ポリスター)

5/21 G.S.M. 1500シリーズ

①マーベルランド/ナムコ=昨年10月のAMショーで『バーニングフォース』などとともにデビューした、マリオ・タイプの楽しいアスレチック・アクションのサウンドトラック盤。オリジナル完全収録に、カントリーふうアレンジ曲、メドレーアレンジなどを追加収録。また音楽だけでなく、キャラクタ紹介/作曲者・開発者解説/楽譜/特別企画「作曲者VSアレンジャー対談」など特典も盛りだくさん。

②空牙/データイースト=はんらんするアーケード・シューティングのなかでいまもっとも人気のある縦スクロール・シューティングのミニアルバム化。オリジナル完全収録にくわえ、データイースト・サウンドチームによる初のバンド生演奏一発録りアレンジバージョン収録(バンド編成はギター・ベース・ドラム)。

③ロッドランド/ジャレコ=話題のメルヘンチック面クリアアクションのミニアルバム化。未使用曲をふくむオリジナルサウンドを完全収録。くわえて、オーケストレーション・サウンドによる10分にもおよぶ組曲アレンジバージョンを収録。

※CD1500円。②と③にはCDケース大カラーステッカーつき。 (ポニー)

※キング新譜情報=<6月5日>……●交響詩グラディウスIII⇨2月発売のサントラにつづき、今度はオーケストレーション・アレンジが登場。アレンジャーは若手作・編曲家の長谷川智樹氏。CD2800円、テープ2500円。/<7月21日>……●パーフェクト・コレクション・イースⅡ&、<8月21日>……●パーフェクト・コレクション・イースII⇨なつかしのイース・サウンドがふたたび2タイトル登場。それぞれ2枚組のフルアレンジ。ディスク1は、知る人ぞ知る米光亮氏による全曲アレンジ。ディスク2は、ボーカルバージョン、ニューエイジミュージックバージョンと日本ファルコム・サウンドチームJ.D.K.によるアレンジバージョン。くわえて角松敏生バンドのキーボーディスト林有三氏によるアレンジを収録。CD3800円。

※ポニーキャニオン情報=<6月21日>……●ネオ・ジオ・サウンドパワー⇨SNKから出たレンタル・ゲーム機ネオ・ジオの力をアルバムで体験しようというもの。CD、テープ2500円。●アフターバーナー⇨現在第2ブーム進行中、セガの名作体感シューティングのミニアルバム化。アーケード版のオリジナル完全収録と、S.S.T.BANDによるアレンジ「マキシマムパワー」「レッドアウト」を収録。●フラッシュポイント&ブロクシード⇨セガの人気アーケードのカップリング・ミニアルバム。オリジナル完全収録。●レッド・アリーマー魔界村外伝⇨5月発売のカプコンのゲームボーイ用ソフトのフルアレンジ・ミニアルバム。アレンジはアルフ・ライラ・ワ・ライラ。ーーアフターバーナー以降3タイトルは、G.S.M.1500シリーズ(1500円)。

※東芝EMI新譜情報=<7月21日>……●GENOCIDE⇨ズームのX68000版シューティングのサウンドトラック。アレンジ5曲をふくむ全35曲を収録。●38万キロの虚空⇨システムサコムのAVGのサントラ版。アレンジ4曲をふくむ全32曲収録。——両者ともCD2530円、テープ2250円。

※アポロン新譜情報=<6月21日>……●レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト⇨MSXユーザーにもおなじみのシミュレーションのアルバム。アレンジとオリジナルの収録割合は半々。CD2600円、テープ2300円。

※ポリスター新譜情報=<6月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀⇨いちばん人気脱ぎ麻雀の3枚組イメージアルバム。ショーコとミキとカスミ、主人公1人につき1枚のCD(約20分)で、内容は歌とドラマ。CD5000円。

メロ。なやみ相談室

大阪市東淀川区の笹井基弘くん・13歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●FMパックがどこにも売っていません。手に入れる方法はないのでしょうか。⇩笹井くんをはじめ何人かの人から同じ内容のお問い合わせがありました。メーカーの松下電器に問い合わせたところ、もう在庫のほうは全然ないということでした。また、今後作る予定もいまのところないそうです。ただ、まだショップによっては店頭に残っているところがあるようなので、しぶとく探すと運がよければ見つかります。近所になければ、遠くの親戚などに頼んでみるのも一考かと思います。がんばってください。

アンケートハガキより

●そうかがんばれ/これから就職で海上自衛隊なので、訓練期間は読む時間がないかもしれません。残念です。しばらく読めないと思いますから元気でMファンを出していってほしいと思います。(北海道・和泉忠行)⇨北海道の海上自衛隊は雪まつりの雪像作りなどをするのですか。むかし、自衛隊の見学にいって食べさせてもらったごはんはとってもおいしかったぞ。ここの仕事をしてから食べているものよりはるかにいいものを食べさせてもらいました。(バ)。

プレゼント係より

4月号で当選者を発表したぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていないソフト『電脳学園シナリオI』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。前述のソフトも発売になりしだい発送しますので、もうすこしお待ちください。

プレゼント さあ応募しなさい ～3周年編 その2～

先月からひきつづきの連続企画、創刊3周年記念プレゼントの第2回目。ご協力いただいたメーカーの皆様、ほんとうにありがとうございます。そして読者のみなさん、声援いつも感謝しています。重ねてお礼をいいます。

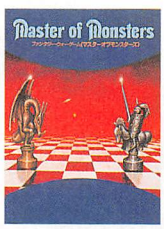
というわけで、今月もたくさんのプレゼントがめじろ押しだ。いつものようにほしいプレゼントを決めたら、下の正しい応募の仕方をよく読んで、応募券をハガキに1枚貼りつけて送ろう。応募のしめ切りは5月31日(消印有効)。応募券のほうは、残っていれば4月号(応募券には4～6月号となってましたが5～7月号の誤りでした。7月号まで使えます)、5月号のものも使える。もちろん今月のぶんもOKだ。ただし、このプレゼント企画は来月で終わりだから、何枚残しておくのか慎重に考えたほうがいい。来月にも応募券は2枚つくわけだから、今月で全部使ってしまうのもわるくないわけだ。そのあたりをよく考えて、有効に使ってほしい。

なお、プレゼントの番号が15からなのは、先月からのつづきの企画のため。だから来月は33から始まるというわけだ。予定では50を越えるのでお楽しみに。シリーズものの『第4のユニット』や『ぴんきぃ・ぽんきぃ』、『コナミゲームコレクション』は次回につづきが登場する。こんなふうにシリーズものをプレゼントできるのも3周年ならではの企画だ。おおいに期待してハガキを出そう／　整理がたいへんだけど、ハガキ待ってます。

※M1はMSX対応、M2はMSX2以降、RはROM、Dはディスクの略です。

16 マスターオブモンスターズ

3名



システムソフト

RPGのキャラでウォーシミュレーションを楽しむフリークのためのゲーム。M2・D

17 原宿アフタダーク

3名

工画堂スタジオ

東京の原宿が舞台の殺人犯を捜すミステリーAVG。深いストーリーが評判。M2・D

18 コナミゲームコレクションVol.1

2名

コナミ

コナミの名作集。魔城伝説、イーアルへ、けっきょく～、イーガー、王家の谷。M2・D

19 コナミゲームコレクションVol.2

2名

コナミ

コナミの名作集の2。ボクシング、テニス、ハスラー、ハイパーオリ＆スポ。M2・D

21 DS1月号

3名

コンパイル

オリジナルCDがついた月刊化を記念した号。「サムよ永遠に」が目玉。M2・D

22 夢幻戦士ヴァリスII

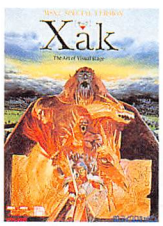
3名

㈱日本テレネット

かわいい優子ちゃんがパジャマ姿で夜の町を敵を倒しながら進むアクション。M2・D

23 サーク

3名



マイクロキャビン

昨年末に発売になって人気集中のRPG。細かいグラフィックなど奥が深い。M2・D

24 ファイアーホーク

3名

ゲームアーツ

アクションの草分け。変形ロボットを駆使して通路をくぐりぬけていく。M2・D

26 ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集

3名

エルフ

女の子って何を考えているの？　そんな気持ちがわかればエッチOKのAVG。M2・D

27 DD倶楽部(くらぶ)

5名

T&E ソフト

実際にT&Eの開発で使っているグラフィックツール。ゲームの制作のために作られているところが特徴。M2・D

28 リンクス専用モデムNGAII

5名

日本テレネット㈱

リンクスにアクセスするための専用モデム。でも、月約1000円の出費は覚悟。MI・R

29 イースIIIスペシャル

3名

キングレコード

X68000版のイースIIIの曲集。ファルコムのJDKのアレンジバージョンも収録したCD

正しい応募の仕方

今回のプレゼントも昨年と同じく5～7月号の3か月連続企画。今月はそのまん中の月だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも使えるとこと。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。もちろん、4月号でおまけについていた応募券も同じ扱いだ。

しめ切りはここに載っているすべてのプレゼントが5月31日(消印有効)。当選者の発表は5～7月号とも8月8日発売の9月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意／

応募方法

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
②名前と住所と電話番号(都道府県と名前のふりがなも)
③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
④年令と職業や学年
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

送り先

〒105
東京都港区新橋4－10－7
TIM「MSX・FAN」編集部 3周年係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

31 イースグッズセットA

3名

日本ファルコム

イースIIIのグッズ。ディスクホルダー2個、ステッカー1枚、下じき1枚のセット。

創刊3周年記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は5月号～7月号共通で使えます。

創刊3周年記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は5月号～7月号共通で使えます。

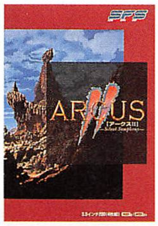
アンケートハガキより

●福嶋くんに／4月号の福嶋哲也、おれはもっとスゴイぞ。小1のときの文集に「ユンボ(ショベルカー)の運転手かトラック野郎になりたい」と書いてあった。トラック運転手ではなくトラック野郎だ。ちなみに2年のときは「フーテンの寅」と書いてあった。(宮城・大場寛之)⇨愛川欽也と菅原文太のどっちになりたかったかは知らないが、家の近所には虎さんサブレが売られている。しかし、ほんとうにあんな人がいたらただの迷惑な年寄りかもしれない。(バ)

SHOW MSX フェスティバル'90 夢をのせて400万台

15 アークスII

3名



ウルフチーム

デフォルメキャラのパロディAVGが出るほど人気のビジュアルRPG。M2・D

20 スペースマンボウ

3名

コナミ

コナミの究極のシューティングゲーム。いまこの右に出るものはない。M2・R

25 第4のユニット2

3名

データウエスト

主人公の女の子はじつはクローン技術で作られた生体兵器なのだ。SF AVG。M2・D

30 メガセレクション

3名

ポニーキャニオン

セガのGMをてがけるSSTバンドのベストCD。ファンタジーゾーン、アウトランほか

32 イースグッズセットB

2名

日本ファルコム

イースIIIのグッズその2。システム手帳、レポート用紙、ノート各1冊。しぶいデザインがかっこいい。手帳は人気が高い

短い春休みに集中して各地でイベントが行われた。先月号で札幌と東京会場のようすを報告したが、今回は残りの5会場について報告しようと思う。全体として回を重ねるごとに、メーカーやソフトハウスの人たちと、会場にきているみんなとの間がなんだか密接になってきている気がする。今回のイベントではMSX大賞の番外編として、音楽とCGの2部門のかんたんな選考会があったのだけど、その審査を会場のみんなとしているとき、そんなふうに感じた。ほかの人の作品に驚いたり、意見をいってアドバイスしてみたり、みんな真剣にMSXのことが好きなのだ。MIDIのデモ演奏も、どの会場も関心が高くて、FMパック以降のみんなの音楽への興味の深さにびっくりさせられてしまう。この本が出ているころには『MIDIサウルス』が発売になっているだろうから、この後に今度のイベントと同じことをやったら、それこそコンピュータ・ミュージックのコンテストのような本格的なものになるに違いない。MSXもたいしたもんだ。

それでは各会場の報告をしよう。まず、名古屋会場。ここでのMSX大賞番外編の応募はユニークな黒田節をFM音源で表現してくれた鈴木浩文くん。グラフィックは下で画面を紹介している浅井博光くんの作品。これは、全会場のなかでいちばんのCGではないだろうか。

つぎは4月1日エイプリルフールの福岡会場。福岡といえば『ブライ』のリバーヒルソフトというわけでやたらリバーヒルさんのステージがうけまくっていた。どの会場でもいえることだけど、やはり地元は強いのかな。そのほかリンクスの「Bam/ネット」の人たちがかなりきていた。なんといったって、会場自体がネットのホストのベスト電器なのだから当然だけど。

つづいて4月2日が神戸会場。ここは東京会場と同じく、イスをならべての着席式。ほぼ満席状態で熱気あふれる1日を過ごした。応募のほうは「イース」の曲をアレンジした檀野哲也くん。比較的わきあいあいとした雰囲気でよかった。

1日あいて、3日は広島会場。ここの会場は狭いせいなのか、毎回いちばん熱気にあふれている。ステージでクイズをやると、みんな元気よく手を上げるので初めて行くとびっくりする。今回特に地元のコンパイルの営業の田中さんと開発の米光さんのコンビのノリがすごくて、なおさら会場は元気いっぱい。そのかわりかどうかは不明だが、プログラムの応募のほうがちょっと元気がなかったかな。

最後は大阪。最後だったからかわからないけど、ここの応募がいちばん多くて全体のレベルも高かったようだ。ハミングバードの河内さんのステージもおもしろかったし、今回のイベントもいろいろあってほんとうに楽しかった。また、夏が楽しみだね。

3/29 名古屋

➡リバーヒルソフトのビデオを上映。映っているのは男！

➡システムソフトからティル・ナ・ノーグのおひろめが

4/1 福岡

➡Mファンのステージは AV フォーラムなんかやりました

➡福岡が地元のリバーヒルソフトはものすごい人気だ

4/2 神戸

➡コナミの『クォース』を対戦モードでプレイ。急げ！

➡会場はごらんのとおり、わきあいあい。いいふんいき

4/4 広島

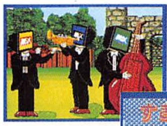
➡床にみんな座ってステージを楽しむ。みんな元気だ

➡コンパイルの米光氏(左)と田中氏。ノリが吉本だった

4/8 大阪

➡マイクロキャビンの谷口さんのステージ。楽しい感じ

➡ビッツーはMIDIの演奏をした。いまはビデオ上映中



➡名古屋会場の浅井博光くんの作品。楽しそう

➡大阪会場の坂田くんの作品は料理番組の曲だ

メロンハガキ子ども相談室

静岡県浜北市の北村修一さん・20歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●海外仕様のMSXを入手する方法を教えてください。⇩さっそくMSX推進部に問い合わせましたが、推進部では扱ってないそうです。どうしてもほしい場合は、やはり輸入代行業をしてくれるお店に頼むしか方法はないようです。身近なところではデパートにそういうコーナーを設けているところがけっこうあります。もちろん外国のショップへ直接申しこみを手紙でして、支払いを海外でも使えるクレジットカードなどで行うことも可能ですが、多少の知識や英語力が必要です。

41 アンケートハガキより

●ベートーベンに／(アンケートハガキの表側にヨーロッパのいろんな国の偉人切手がべたべたと貼ってある。ここに載せようかとずいぶん迷ったがやはり小さくてよくわからないだろうとやめてしまった＝編集担当者)(千葉・野田和利)⇨よくわからないメッセージは多いがこれは好きだ。無言の威圧感をベートーベンに感じます。それにしてももったいないことをしてくれる。こんなところに送るなんてトイレに流すもおなじことだろうに。(バ)

神奈川県大和市の木戸宗勝くん・15歳のアンケートの表側からのご相談です。●『SDスナッチャー』はSCCカートリッジつきですが、前作の『スナッチャー』を持っているのでカートリッジはいりません。その場合、値段は安くなりますか。⇩じつは、このSCCカートリッジは単なる音を鳴らすだけのものではなく、SCCのチップのほかに64KバイトのDRAMが入っているのです。このDRAMはゲームのデータを一時ためておいたりする役目をもっています。ディスクを読むたびにゲームが中断してイライラする、ということをすこしでもなくそうという考えからです。ところが、そのDRAMの仕様が違っているために共有できないそうなのです。したがって、どうしても新しいカートリッジが必要となります。残念ながら値段は安くはならないようですね。

特報 MSX400万台突破記念コンテスト MSX大賞

しめ切り迫る!
MSX・FAN MSXマガジン 合同企画

今月の末、つまり5月31日がしめ切り、ということをまず最初にいっておきたい。まだ時間があると思っていても、時の経つのはなんて早いことだろう。もう、猶予(ゆうよ)はないのだ。

MSXの全世界400万台突破記念として始まった、MSXマガジンとMSX・FAN編集部との合同企画のコンテスト、MSX大賞。ゲームとCG、音楽のプログラムの募集、そして論文の募集をしてきたが、もうしめ切りまぢかになってしまった。

ゲームのプログラム部門は最後までみんなねばっているらしく、いま(4月上旬の時点)のところまだ応募はすくない。一方論文は毎日すこしずつ到着している。CGや音楽部門はMSXの春のイベントに番外編があるので、各会場であずかったものがたくさんある。音楽はどれもFM音源を使ってレベルが高い。いまからねらうなら、CG部門がいいかもしれない。数があまりないからだ。それにツールもWXなどに最初からついてくるものを利用すれば比較的かんたんだ。ぜひ、この機会に作品を応募してほしい。心より待っています。ぜひ、よろしく!

プログラムコンテスト

ゲーム部門

いまのところの応募は元気がないけど、しめ切りに滑りこんでくる作品に期待。オリジナルの楽しいものを待ってます。言語はBASICでもオールマシン語でもなんでもOK。長さも自由。自作のゲームプログラムであれば何でもいいのだ。もちろん、友だちとの合作でもかまわない。とにかく、人に見せてあっといわせた作品を心より望んでいる。

CG部門

CG(コンピュータグラフィックス)で、未発表の作品ならなんでも可。あなたのアイデアが決め手だ。1枚の作品でもアニメーションしているのでもOK。ただし、どっかの絵を正確にトレースしてもダメ。やはりどこかにオリジナルの技術を入れてほしい。パナソニックのWX、WSXやソニーのXDJ、XVを買ったときについてくるグラフィックツールで気軽に参加を。

音楽部門

MSXで自由に音楽を表現してほしい。オリジナルはもちろん、ロックや歌謡曲、民謡、演歌、クラシック、GMなどなんでもいい。ただし、ドラクエやイースはほんとうに多い。自信がよっぽどあっても狭き門だ。音源は、PSG、FM音源、なんでもかまわないが、この作品は○○音源と明記を忘れずに。この部門は人気が高いのでテンポのはっきりした曲を使うのがコツ。

MSX大賞(各1名・合計3名)

⬅パナソニックのMSX2+本体A1-WSXとRGBモニタTH14G2のセット

➡ソニーのMSX2+本体のHB-F1XVとRGBモニタCPS-14F1のセット

⬅サンヨーのMSX2+本体WAVY70FDとRGBモニタCMT-A14F1のセット

Mマガ賞&Mファン賞(各2名・合計6名)

⬅日本語MSX-DOS2。漢字の使えるOS。しかもRAM内蔵カートリッジに256KBのメモリ搭載

➡MSX HD Interface。MSXとハードディスクをつなぐためのインターフェイス

⬅MSX-SERIAL232。モデムやパソコンなどとつなぐためのインターフェイス。9600bpsと高速

論文コンテスト

小中高生部門①
テーマ:こんなMSXがほしい

自分のMSXにこんなヤツになってほしい、と思う姿を論文にまとめてほしい。CPUが何で、スプライトが何枚で、という細かいスペックを考えるのではなく、できたらこんなことのできるMSXになったらいいな、ということを考えていてほしい。たとえば、旅行が好きだから、持ち運びの楽な小さなものになってほしいとか、ね。

小中高生部門②
テーマ:将来のパソコン

MSXだけじゃなくて、世の中にはいっぱいパソコンがある。そのパソコンは、将来どんなふうに生活のなかに入っていくのだろうか。電話のようにコードレスや親子パソコンなんていうのが出てくるのか、テレビみたいに大型になるのか。考えるときりがない。そんなパソコンの将来をキミはどう想像うしているのだろうか。

一般部門
テーマ:ホームコンピュータ

ふだんMSXを使っているのだけど、大きな声ではいいにくい、と思っているおとうさん、おかあさん、自由な意見を聞かせてください。MSXってどんなコンピュータに見えますか。そして将来はどのように過程や職場、教育の分野と結びついていくでしょうか。それぞれの立場から、現場の意見などもそえてまとめてください。みなさんの新鮮な意見待っています。

MSX大賞(各1名・合計3名)

●小中高生部門①②

⬅サンヨーのダブルCD搭載のラジカセWCD950。いちばんの性能の高い高級ラジカセ

⬆パナソニックのCDラジカセRX-DT9。グラフィックイコライザつきの高級機

●一般部門

⬅昨年の話題ナンバーワンのソニーの8ミリハンディカムTR-55。軽くてちっちゃくて楽しい

Mマガ賞&Mファン賞(各2名・合計6名)

➡ソニーのステレオヘッドホンことウォークマンのWM-190。やっぱりかっこいいな

⬇パナソニックのヘッドホンステレオRQ-S11。パーソンズのCMでおなじみ

➡サンヨーのヘッドホンステレオJJ-W6。リモコンと本体のデザインがおしゃれ

応募方法

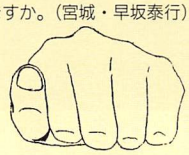
応募は各部門とも以下の規定にしたがってください。
●プログラム部門
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿のこと
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号(2)プログラムの遊び方、使い方(3)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど(4)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
●論文部門
①盗作、二重投稿厳禁
②400字づめ原稿用紙4枚以内
③原稿用紙の欄外にも住所と名前の明記を
●送り先
封筒の表に応募部門を赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、
〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「MSX大賞」係
なお、応募作品は返却できません。また、応募作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
●しめ切り
1990年5月31日(当日消印有効)
●発表
1990年8月8日発売のMSXマガジン、MSX・FAN9月号誌上

アンケートハガキより

●黒田先生に/世の中が上すべりして馬鹿みたいに思える。偉いといわれている政治家や先生はスキャンダルで走りまわり、その人たちをやっつけようとマスコミやおばさんも走り、なんの意味もなく、上すべりしている。馬鹿みたいだ。馬鹿とはなんなのだ。結論も出ないまま終わります。(埼玉・正野仁慈)
⇨このハガキも上すべりしているが、馬鹿とは馬と鹿と書きます。キミもス光光波世界神団に入ってみるがよい。精神だけイギリスとかに行けるかも。(バ)

おはなしこんにちわっ

●あなたはこんなことができますか。(宮城・早坂泰行)



ほんとうにこんなことができたやつは写真を同封のうえ編集部まで連絡してほしいぞ。

●ミス・リリアに応募してしまった私。もしデビューなんてことになったら、このハガキは高く売れるから大事にとっておくことね。(長野・沢田晶子)

身のほどしらず。リリアンなら許してやるが。こんなハガキ破り捨ててやる。

●ドラえもんでは、しずかちゃんは「ジャイアン」のことを「たけしくん」と呼ぶのに、キテレツでは、みよちゃんは「ブタゴリラ」をそのまま「ブタゴリラ」と呼ぶ。なぜだ。(奈良・バーボン)

それより、ジャイアンはたけしという名前があるのに妹のジャイ子は本名だというほうがよっぽどかわいそうだ。

●イササカ先生はいちど死んでいるはず。(神奈川・佐藤忠幸)

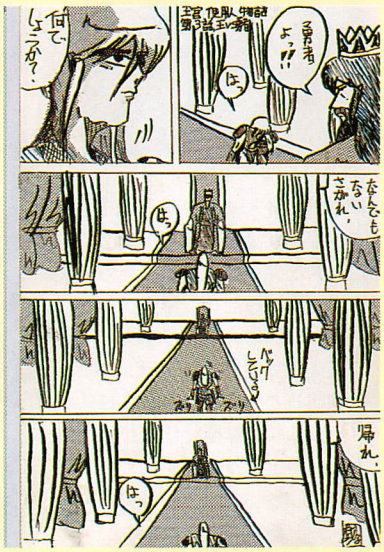
真偽の情報を待つが、そういえば飼い犬に地震が来たらボウルをかぶせる特訓をしていた話もあった。あの犬はあれっきりだが、それはないぞササエ。

●先日編集部からテレカが届きました。はじめてでとても喜んでいたのですが、よく考えるとなにかに応募した覚えがありません。(静岡・足立浩男)

それは編集部の大マヌケが(以下略)。

●毎月かかさず読んでいます。中1になる息子もすみずみまで読んでいます。がんばってください。(福岡・山本覚／28歳)

ということは、山本15、6歳のときの子どもか。おはこんに「うんこ」とか書いてくるやつも15、6だが、性に目覚めた同級生にそのことでつっこまれるかもしれないので、息子にボケを教えておけ。



愛媛・戯る清光⇨これがスガワラふうの画風でないからおもしろい。スクリーントーンを使用しているところに熟練を感じる。「バックしている」という注釈をつけずに絵だけで表現できるともっとよかった

●4万貯まったら20キロ先の電気屋でサンヨーMSX2+とフロッピーを買う予定。パソコンは1ドライブ3万8千円。ディスクは10枚で1400円なんです。(秋田・佐藤吉記)

それは「8時だよ全員集合」のセットとおなじでただの絵かもしれないぞ。

●パパさんにネオおたくといわれたおたくな私は大田区に住んでいる。(東京都・菅原竜治)

しょうがねえなあ。でも、渡辺和博が某誌でこれからはおたくがねらい目といっていた。味覚やセンスにとぼしいから、金もかからずデートもラクである。なるほど、生きるすべはまだあるぞ。では、頼むから、わたしの新ネーム送ってください。

暮らしの適当手帖

6月のテーマ：霊能ブーム

そのむかし活躍したブリティッシュロックのアーティストたちはかならず魔術、麻薬、神秘性、不幸のニオイがつきもので、変死、怪死、病死と、死の絶対数も多い。

小学生のころ、あの人たちはきっと特別な生物だと思っていたが、先日読んだ学研『マヤ』に、死亡説以前と以後のポール・マッカートニーはじつは別人とか、悪魔につぶされたB・ジョーンズとか、こんな本を読んでいる子どもは絶対に信じるようなことが死ぬほど書いてあった。しかし、このテの本や、実話をもとにした恐怖漫画などがほんとうによく売れているらしい。霊能ブームなのである。

●はちみつレモンも甘くなる

漫画を作っているほうは編集後記を「スタッフ金縛りランド」とかいって茶化しているように見えるが、やってる黒田みのるは大まじめ。黒田先生といえばいまや4500人の信者を持つ「ス光光波世界神団」の大教主であり、心霊写真鑑定から人生相談までなんでもやるキャリア30年の漫画家である。信者はなにをするのかというと、「炎の業」をかけてもらうのだ。これは講義を受けると信者自身も光を出して業をかけられるようになるらしく、ある信者などは講義後、家ではちみつレモンに業をかけたら甘くなったという。家族も驚き感動したそうだが、2日間1万2千円で見えない世界の法則の講義を受け、さらに1万で炎の業の基本中の基本を習う。計3万2千円ではちみつレモンが甘くなるのだから、そりゃあ家族も驚くだろう。

●大阪には帰るがイギリスには行きかける

幽体離脱もはやっていて、かんたんにいうと魂と肉体が同時に別々に位置することなのだが、あるサラリーマンなどは、本で訓練したすえ、いまでは肉体だけ家においといて、精神だけ大阪の実家に帰ったり、イギリスに行きかけたりするらしい。大阪には帰ってしまっても、海外だと「行きかける」でおわるところが夢がなくていい。

女と宗教と霊能関係は金がかかる。超能力通信講座1万3千円や、赤面症、記憶力アップなど、目的別ソフト付きの心のトレーニング機2万9千円とか、念力開発機1万、オタク、いやオクタペンダント1万。まだお守りのたぐいなど、いろいろあるが、きわめつけは霊感が鋭くなり、すばらしい幸福をつかめるというアルファコイル。1個だとそれほどの値段ではないが、なんだかんだといろいろ買わなくては効き目がなく、けっきょく金がなくなって不幸になってしまう人多し。

●親指をあてると温かい

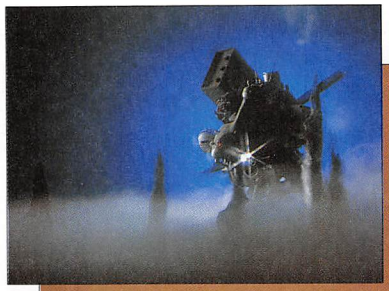
超能力養成講座の雑誌広告に親指の写真があった。この指の写真に自分の親指を1分間あて、その後てのひらに0.5〜1センチ近づけると温かいオーラを感じますという広告だが、手に指を近づけるとイヤでもそんな気がすると思うのは私だけですか。目撃した宇宙人をかいたという絵(上のイラストでガキが見ている絵がそれ)。ただのクソガキがかく「ママの絵」などに見えるのは私だけですか。

このテの本には霊感グッズのほかに「ぐんぐんやせる」とかそういった広告も多い。信じやすくて金があるのを見こんでのことでしょうか。霊と交信すればダイエットもして、はちみつレモンを甘くするみなさん。気持ち悪いので幽体離脱でどっか行ってください。

北海道・ミネルバトンサーガがおもしろい。©○ナミのパロディである。にもかかわらず、ここまでかいていいのだろうか。「アンパンマン」の顔があまりにリアルでこわい。鼻水までかかなくてよかろうに

アンケートハガキより

●引田くんに／ドラゴンナイトを買う予定なので特集をお願いします。それからファンダムにもっと多くプログラムを載せてください。また創刊3周年おめでとうございます。(栃木・石田真)⇨これだけの文章のためにわざわざ鉛筆で下書きして書いてきたキミにテレカをさしあげたい。よし、ぜんぜん関係ない人にひそかにテレカを送る引田くんに頼んでみよう。住所も下書き付きだ。それなのにそんなにうまくなくて気に入ったぞ。(バ)。



FAN-NEWS

ソリッドスネーク

コナミ
☎03-264-5678
7月20日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍/ディスク/パスワード
価　格	7,800円

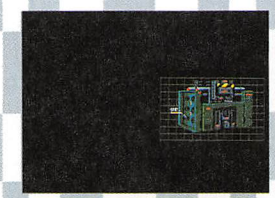
敵に絶対見つかってはいけない。サイレンが鳴り響くたびにドキッとする、あのメタルギア・ワールドをふたたび体験できるチャンスがやってきた。

これがオープニングだ

オープニングからスタッフクレジットのあるゲームはめずらしい

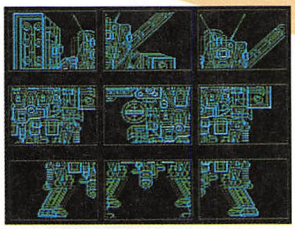
ワイアーフレームの画像がアニメーションするのがかっこいい

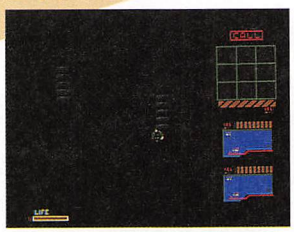
赤外線スコープで捕らえられるソリッドスネークの顔。となりは？


ランチャーに次々に装填（そうてん）されるミサイル。芸が細かい

メタルギアの全身ショット。今回もスネークを苦しめるのか？

ふたたび核の恐怖が……


重武装を誇る恐怖の戦闘兵器メタルギア

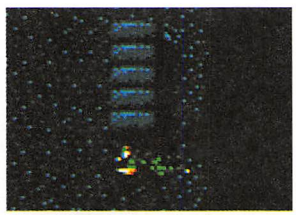

ソリッドスネークは敵陣にのりこんだ

世界が安定化の時代を迎えようとしていた1990年代後半、中東に軍事政権ザンジバー・ランドが成立。ザンジバー・ランドは世界中の核兵器を奪って唯一の核武装国となった。また、そのころ世界は石油資源が枯渇し、深刻なエネルギー危機に陥っていた。そんなとき、チェコの生物学者キオ・マルフ博士が石油を作り出す画期的な微生物ＯＩＬＩＸを発見した。これをめぐって世界はふたたび緊張状態に。

だがついに、博士が学会に行く途中でザンジバー・ランドに拉致されてしまう。ソリッドスネークに新たな極秘任務がくだった。博士を救出せよ！

コッてるゲームシステムに注目だ

前作と同じように、主人公の任務はあくまで極秘だ。敵に見つからないように行動しよう。


ほふく移動ができるようになったのだ

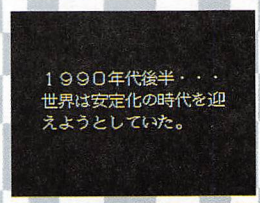
敵も視覚だけでなく音も聞きつけてくるので、前作よりも発見されやすい。また立って歩くほかに、ほふく（地面に伏せて）移動もできる。ほふく移動中は武器は使えないが、足音がたたないし金網にできた穴を通り抜けられたりできる。多彩なアイテムを使いこなすことも任務遂行の手助けになるだろう。

■通信機は重要なアイテムだ

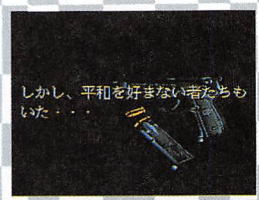
敵や要塞の状況、ヒントなどさまざまな情報を与えてくれる便利なアイテムが無線機だ。これなしには今回の任務を成功させるのはむずかしい。いろんな人が呼びかけをしてくるのでチェックしよう。困ったときは彼らの周波数さえ覚えていればいつでも通信して情報を得ることができる。また敵の盗聴も可能だ。

左がスネーク、右に相手の顔が出る。ノイズが出ているあたりが凝っているよね

もう１つあるぞ

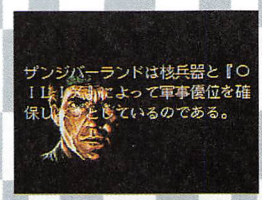


もうひとつのオープニングの内容はストーリー説明になっているのだ

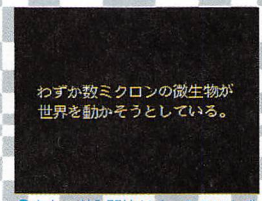


アメリカ軍用正式ピストルであるベレッタ92SB-F。かっこいい

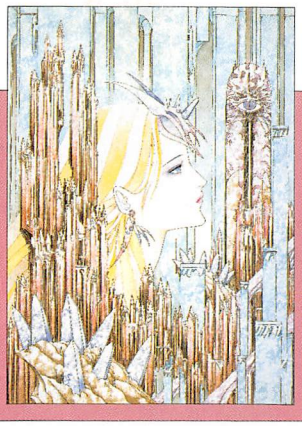
全体的におちついた色調で統一されているのがシブイのだ



暗闇に浮かび上がるスネークの顔。ラ○ボーみたいだなあ



さあ、潜入開始だ！　ＢＧＭも盛り上がって気合いが入るぜ



魔晶伝紀ラ・ヴァルー

不思議な力をもつ石が邪悪な魔法使いの手にわたった。主人公は石を取り戻す旅に出る。超美麗RPG。

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
5月中旬発売予定

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

石が魔力をもつ世界が舞台だ

不思議な力をもつ石ラザニウム。平和な国ヴェスガロスにはなかでも2つのラザニウムの大結晶をもつ者が、国を治める力を備えると伝えられていた。ある日、片方のラザニウム大結晶ル・シエールが発見され邪悪な魔法使いが手に入れた。その瞬間、ヴェスガロスに暗黒が訪れた。そして主人公の若者アランは国を救うため、ラザニウムの大結晶を取り戻しに邪悪な魔法使いのもとへ旅だつことになった。ある年寄りの魔法使いから頼まれたのだ。旅の途中で5人の魔法使いから、魔法をおそわりながら進む。この魔法使いとのかかわりが重要になってくる。

物語は7つのシナリオに分かれていて、ボスを倒してつぎに進む。城や要塞などのマップのグラフィックが美しいのが特長。

村長から盗賊退治を頼まれる場面。最初の冒険の始まり

自分のまわりしか見えず、しかも迷路状になっている

どのシナリオにも武器を売ってくれるところがある

修行を積んで魔法をならう

旅の途中で出会う魔法使いは全部で5人。それぞれが違う種類の魔法を伝授してくれる。ただし、宝箱の中の7種類ある魔法アイテムのうち5つを集める必要がある。だが、さらにそれぞれが5種類の魔法のなかから1つだけしか教えてくれない。マニュアルの表を見ながら、適した魔法を選んで進もう。

主人公に魔法を教えてくれる魔法使い。ときには隠れていたりするので注意

宝箱に入っている魔法のアイテム。しかし宝箱にはモンスターがいることも

成長すると戦闘がおもしろくなる

はじめのうちは、敵にたいして「戦う」というコマンド1つしか使えない。だが、経験値がレベル6以上になると「戦う」から「斬る」「突く」「叩く」の3つのコマンドに変化する。このことによって敵の弱点をつきやすい戦闘方法になるというわけだ。敵の弱点を探れ！

モンスターが現れるとバトルモードになる。戦闘魔法を習えば戦いが有利になるぞ

いくつものクエストを抜けて、城へ向かえ

年寄りの魔法使いから頼まれて冒険の旅に出たアランだが、まっすぐ邪悪な魔法使いのところへは行けない。途中立ち寄る村などで、いろんな頼まれ事をされるからだ。そして、だんだんと戦いに巻きこまれていき、その過程でいろんな情報を知りながらヴァスガロスの城へと向かうことになる。前半の冒険は村人たちを襲うモンスターのボスを倒しながら進んでいくというストーリーだ。では、その4つのシナリオを紹介しよう。

北の森の洞くつ

盗賊が村をおびやかし、村長から盗賊退治を頼まれたアランは森で魔法を教わりながら北の洞くつへ向かう。洞くつの中には川が流れており、その奥に盗賊が待ち構えていた。

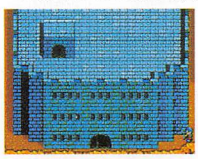
洞くつを歩きまわるとカヌーが置いてある。使う場所はあそこ？

いきなり盗賊のボスが登場。こいつを倒すと村長からごほうびが

ソームリエの塔へ

荒れ果てた岩山の間をくぐり抜けながらソームリエの塔にいるボスを倒しにいく。さまざまなアイテムやキーワードがここでは必要となってくる。モンスターの村ではある物が高く売れる。

魔法を教えてくれるがマップが広いのでアイテム集めはたいへん



荒野の果てに建つソームリエの塔。この塔のどこかにボスがいる

妖精の村ルピアン

ソームリエの塔に開いた通路をワクワクしながら進んでいくと、そこは妖精の村だった。ここでは湖の小島での対決。あっと驚くトラップはじつはボスのいる場所への通り道だったりする。

華やかな妖精の村ルピアン。ここもモンスターに苦しんでいる

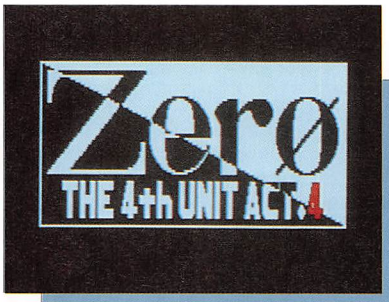
小島にはある秘密がある。そのまえにアイテムを用意しておこう

雪の国へ

妖精の村を救うと、いきなり一面花畑と変わる。ちょっとでも歩くとどこにいるかわからなくなってしまう。でもそのどこかに巨大な獅子の像が建つ雪の国へつづく道が隠されているのだ。

一面花だらけでも、よく見ればちょっとした違いが見えてくる

今度は一面雪景色。獅子の像にたどりついたが中に入れない



FAN-NEWS

ゼロ第4のユニット4

データウエスト
☎06-968-1236
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

出るたびにキレイになっていくブロンウィン。そんな彼女の秘密にせまるシリーズ4作目は、ファン必見のバイオレンスAVGだぞ!!

またまたブロンウィンが大活躍

航空機墜落事故によって言葉以外の記憶を失ってしまったブロンウィン。彼女は死の商人WWWFによって造られたBS(バイオニック・ソルジャー)である。しかし、WWWFと敵対する統合軍の空軍中尉に就任したブロンウィンは、WWWFに反旗をひるがえしたスイシーゼの協力で、誘拐された元WWWFの科学者・越中の救出に乗り出していく。――というのが3作目までのあらすじだ。そして4作目にあたる『ゼロ』は、その2日後という設定で始まる。

右にいるのが越中博士だ。意外と若いぞ

コマンドを選ぶと下にピロッとひらく

BSのことや消された記憶のことなど、自分の出生に疑問をもったブロンウィンは、統合軍総合情報管理局にBS関係資料を調べにいくのだ。

ゲームシステムは、これまでとほぼ同じで、ブロンウィンの感情をあらわす表情コマンド"喜・怒・哀"ももちろん健在。このコマンドをうまく使っていかないと、ゲームは進まないぞ。グラフィックにおいては前作までの面影を残しつつ、よりアニメっぽく変身。ウリでもある美少女キャラも一段とカワイくなりゲームに花を添えている。

★★★★★戦闘シーンはカワイイぞ!

画面上にキャラがいるとき"戦う"を選択するとバトルモードに突入する。相手の攻撃場所と使う技を決め終わると3頭身のキャラが登場。トコトコと相手に向かって走っていく。そしてスレ違いざまに攻撃! なんともカワイイ戦闘シーンなのだ。

こういった具合に戦闘シーンが始まる

パンチにきた相手をジャンプでかわしたところ。背景もいいぞ!

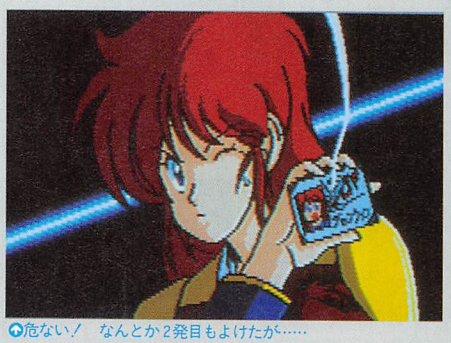
味方を攻撃すると……

味方と戦うとこうなる

通路であるモノを拾うブロンウィン

銃声にハッとし、音のしたほうを見る

ブロンウィン危機一髪!!


危ない! なんとか2発目もよけたが……

情報局の通路であるモノを発見。拾おうとした瞬間、ブロンウィンの頭上を銃弾が通過。続いて2発目もブロンウィンめがけて放たれた!! 狙われるブロンウィン。一体、だれが? 何のために? 局内のだれかが彼女を消そうとしている……。

統合軍総合情報管理局の面々

管理局ではいろんな人との出会いがある。ここにあげた以外にもいるけど、とりあえず重要な6人を紹介!

ファナミー・リボルト

空軍大尉。ピンクの髪が魅力的。いつもニコニコやさしいお姉さん♡

ビスエル・バシニコフ

なにかあったときは状況報告に行く。ソ連のプロレスラーに名前が似てる。

エティシア・ウェービン

24歳の海軍中尉だ。ちょっとキツそうな顔立ちが、またカッコいい。

沖田玲子

インテリっぽくて怒った顔もなかなか。これでも29歳。結婚もしてるぞ!

ロン・チャンウィー

なにかとブロンウィンの力になってくれる。体は細いが信頼度は抜群。

セ　ス

管理局では1、2を争う美少女。ブロンウィンとどっちが好みかな?

魔導物語1-2-3

コンパイル
☎082-263-6165
6月20日発売予定

媒　体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

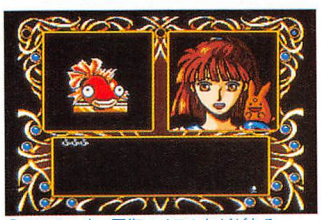
『ルーンマスターII』に続き、『魔導物語』が1本のゲームになって登場。システムが改良され、シナリオも充実しておもしろくなったぞ！

3話構成になって再び登場

DSスペシャル・クリスマス号に入っていたゲームをバージョンアップし、新たなエピソードを加えたのが『魔導物語1－2－3』だ。ゲームは全3話構成で、どこからでも遊べるようになっている。

片手でできる簡単な操作、面倒なレベル上げの廃止、ダメージをうけると画面に表示されている主人公の表情が変わるなどシステム的にも新しいものが加わった。また、それぞれのキャラが状況にあったセリフをしゃべりったり、歌ったりと楽しい。

DSで遊んだ人も、もう一度やってみるといいよ。



ふふふの店。回復アイテムなどがある

第1話　今日は魔導ようちえんの卒園試験の日。試験の内容は、ようちえんの遊び場に立っている塔から3つの魔導球を取ってくること。だけど塔のなかはトラップが仕掛けてあったり、モンスターがいっぱいいたりで大変なのだ。

不安そうに見送る友達と先生

第2話　魔導師になるための旅の途中でトラブルに巻きこまれる。お金をなくしたうえに、変な男の呪文で地下牢のなかに飛ばされてしまうのだ。前半はDSのクリスマス号の内容とほぼ一緒。でも、ただの拡張版だと思ったら甘いぞ。

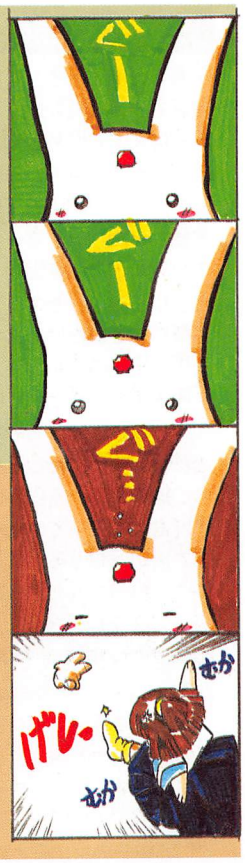
呪文でダンジョンに飛ばされてしまう

第3話　かわいい動物カーバンクルはサタンとの婚約指輪みたいなもの。それを知らずに一緒に旅をしていたため、サタンと結婚するという女にケンカを売られてしまう。そして女の操るミノタウルスに追われ、迷いの森に来てしまう。

この人のせいで迷いの森に入ってしまう

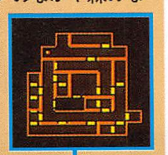
魔導カーバンクル鑑定の巻

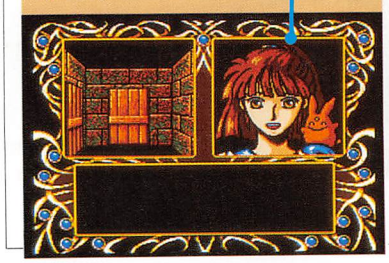
Mファン用に描きおろしてくれたマンガ。けっとばされるカーバンクルがかわいそう。



新しい機能だ

クリスマス号にはなかった自動マッピング機能。ダンジョンのなかや森のなかをとおると自動的にマッピングしてくれるのだ。でも、自分でマッピングするといいことがあるとか……。





かわいいモンスターがいっぱい

倒れぎわにダジャレでプレイヤーに精神的攻撃をするモンスターたち。それぞれ個性的な攻撃をしてくる。内容はプレイしてからのお楽しみだよ！

麻雀狂時代 SPECIAL PART2 冒険篇

マイクロネット(タケルでのみ販売)
☎011-561-1370
発売中

媒体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,900円

麻雀大会の会場から消えた恋人のてがかりを求めて、雀荘をわたり歩く1人の若者。AVGとRPGの味もする、麻雀ゲーム登場！

麻雀大会の会場から彼女が消えた

ある日あるとき、とある町の雀荘で麻雀大会が開かれていた。キミは、うでだめしのつもりで大会に出場。なみいる強豪を打ちたおし、得意の絶頂にいた。四暗刻・大三元・字一色なんて、ウソみたいな手を上がって、ふとうしろをふりかえってみると、応援にきていたはずのキミの彼女の今日子ちゃんの姿がなく、1通の手紙が残されていた。どうやら彼女はなにものかに誘拐され、どこかにある三重塔とやらに捕まっているらしい。犯人が麻雀大会に来ていたなら、雀荘で情報が聞けるかもしれない。

キミは彼女を救うために、町の雀荘をまわりだした。

熱戦が繰り広げられる。麻雀大会の会場

3倍役満を上がってふりかえると彼女の姿がない

残された手紙を読む。今日子ちゃんがさらわれた!?

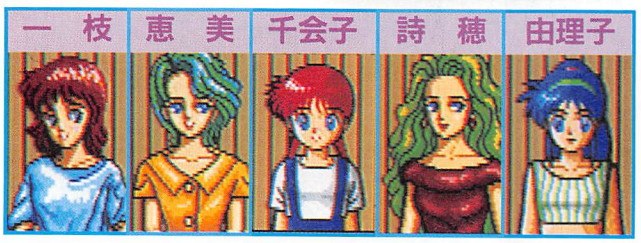
彼女のてがかりは雀荘にあり！

ゲームは彼女をさがす2人打ちの冒険篇と、4人打ちの本格麻雀の2種類が楽しめる。冒険篇は町の雀荘へ行き、下に並んでいる雀荘の女の子と対局するのだ。1回の対局は3回勝負で、その対局の得点結果が持ち金に加減されるというルールだ。持ち金を払うと彼女に関する情報や、ゲームを有利にするアイテムが買える。持ち金がなくなると、当然ゲームオーバーだ。

雀荘が呼んでいる

この町にはぜんぶで5軒の雀荘がある

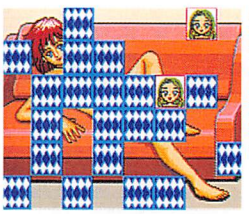
対局後、各雀荘で買い物ができる。情報はひどく高価だ



もちろん勝てば女の子が脱ぎます

もしキミが8000点以上の手で上がることができると、その得点に応じて女の子が少しずつ脱いでいく。脱ぎかたは女の子ごとにそれぞれちがうパターンになっていて、楽しませてくれるだろう。しかし、そればかり喜んでいてはいけない。キミの目的は、彼女を助けることなんだ。

由理子ちゃんは、戦闘服みたいなピンクのコスチュームをSFチックに脱ぐ！


一枝さんはパネルがひっくりかえっては消えていく

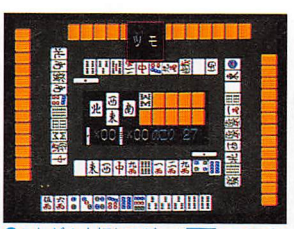
詩穂さんの場合は砂の山を掃除機で吸い取っていくのだ

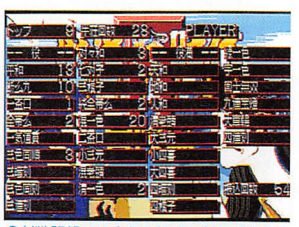
持ち金がなくなると、とぼとぼと家にかえるミジメな画面になってゲームオーバー

4人打ち本格麻雀もできるぞ

彼女をさがすのにつかれたら、冒険篇をセーブしておいて4人打ちの本格麻雀を楽しもう。女の子が脱いだりはしないけれど、対局の結果を記録してくれるので、じっくり腕をみがくためにはちょうどいいかもね。

スタート画面で対局する相手を選択する


これが4人打ちのゲーム画面。テンパイ即リーチで裏ドラに期待してみたけれど



対戦記録には自分と相手の対局回数、トップ回数、上がり役などが記録されている

DMfan

ディスクマガジン・ファン

GW(ゴールデンウィーク)は楽しみだけど、印刷所が休んでしまうからしめ切りがそのぶん早い。月刊のMファンもDSもやたらせわしい。で、もうしわけないけど今月は1ページだけね。

2DD DS#13 ディスクステーション13号/6月号

●2DD×2 MSX2/2+ 1,940円・5月10日発売予定(毎月8日発売)
●コンパイル

5月は五月雨、6月は梅雨、というわけで雨がテーマの季節の到来。雑誌では雨の日の過ごし方、ラジオでは雨の歌特集、とどこも雨だらけだ。DSも、やっぱり雨……。表紙はレインコート姿の女の子。恒例のBGVは、雨の日のある家の軒先が舞台となっている。しっとりと静かなイメージで好感がもてる。だからといって、今月のDSはしっとり路線かというとそうでもない。右で紹介していないが、ファミリーソフトの『愛をありがとう　いかせ男入門編』のデモが入る。そして『魔導物語1−2−3』のソフトクリップもなかなかハデなのだ。主人公の女の子といつもいっしょにいるカーバンクルくんが宣伝のためのコミカルな振りつけのダンスを披露してくれるというもの。これはなかなかいいアイデアだ。何回見ても楽しい。そして変わりダネののんびりパズルはアスキーの『石道』。Mファンからは、ファンダムでサンプルとして取り上げている『ダンジョンRPGの過程』が入る。これは連載でダンジョンRPGの制作を模索するというもの。ゲーム制作に興味のある人はじっくり楽しんでほしい。予定では来月もつづきのサンプルプログラムを載せるつもりなので、Mファンと合わせてDSを買うと便利、というわけなのだ。このほかに連載シューティングの『ブラスターバーン』も入るぞ。

↑レインコートって最近着ないなあ

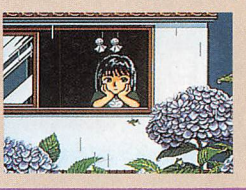
コンパイル

魔導物語1-2-3 ソフトクリップ(デ)

うさぎのようなカーバンクルくんが踊って歌いながら『魔導物語1-2-3』の宣伝。

BGV『雨』(デ)

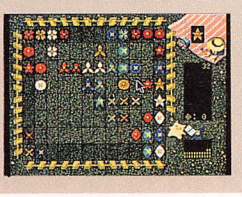
雨の日はちょっと退屈。早く晴れないかしら。てるてるぼうずをぶら下げて、窓の外をぼんやり見ています。



アスキー

石　道(P)

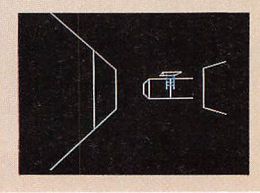
とにかく美しいの一言につきる、というパズルゲーム。とかくパズルといえばブロックや黒い石とあいそがないがこれはきれい。



MSX・FAN

ダンジョンRPGの過程(P) サンプルプログラム

今月号のファンダムに載っている3Dダンジョン RPGのサンプルプログラムだ。来月もまたDSに掲載予定。



※(P)マーク……遊べるもの　(デ)マーク……デモ

2DD ピーチアップ4

●2DD×2 MSX2/2+ 3,800円・5月25日発売予定(奇数月25日発売)
●もものきはうす

予期せぬ出来事で3号の発売が遅れていたのが、あれよという間に4号の発売日を目前にひかえてしまった。隔月でもやっぱりマガジン式は忙しい。

さて、4号に入る予定のゲームだが、まず右に紹介している『グリエルの聖杯』は迷路を利用したパズルゲーム。敵をやっつけるためのアイテムのやりくりがポイントとなる。道すじを間違えるとアイテムの数がたりなくなってしまうというもの。つぎの『ピコポン〜』はジャッジというゲームのピーチアップ版。2人対戦で画面に出た計算式の答えの大きいほうが相手をなぐることができて、すくないほうがそのまえに防御の態勢をとる、という瞬間の計算力と判断力が要求されるドキドキゲーム。そのほかは先取りで、テクノポリスソフトの『シェナン・ドラゴン』が入る予定だ。

グリエルの聖杯(P)

通路に置いてあるアイテムを拾ってモンスターを倒し、カギを手に入れて面クリア。全部で30面。目的はやっぱりお姫様の救出。アイテムの数に限りあり。

▶アウターリミッツ番外編

ピコポン脱いで脱いでゲーム(P)

2人対戦。画面に出た計算式の答えの大きい人がなぐり、小さい人が防御する。瞬間が決め手。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/3月15日から4月14日まで

先月とはうって変わって今月はにぎやかなオンセール。話題のソフトがたくさん発売されたんで、どれを買おうか迷った人も多いんじゃないかな?

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

3月

16日

ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円♪
呪われた島ロードスを舞台に繰り広げられるRPG。Mファンでは2か月連続で付録もついちゃった人気ゲーム。

ロボクラッシュ(D)/システムソフト/7,800円♪
キャラクタメイキングが楽しいロボットバトル。

20日

スーパー大戦略マップ集2(D:タケルでのみ販売)/マイクロキャビン/3,500円♪
なんと80枚ものマップを収録。お買い得マップデータ集。

23日

ブライ上巻(D:要漢字ROM)/リバーヒルソフト/8,800円♪
いわずと知れた超有名RPG。話題性もゲーム性も二重丸なのだ。

ナビチューン(D)/工画堂スタジオ/8,800円
海と島が舞台のRPG。成長するドラゴンがカワイイぞ。

27日

天九碑スペシャル桃源の宴2(D:タケルでのみ販売)/スタジオパンサー/3,600円♪
おなじみ『天九牌』の桃源郷モード第2弾。今回も、きゃぴきゃぴの美少女が勢ぞろい。いい子がいまっせ♡

4月

3日

アルバトロス2(D)/㈱日本テレネット/8,800円♪
なめらかスクロールとビジュアルがウリのゴルフゲーム。

6日

妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円
時代ものアクションゲーム。ようやく発売されたぞ/

10日

ディスクステーション5月号(D)/コンパイル/1,940円♪
絶好調のDS。コナミの『クォース』も入ってるぞ。

らくらくアニメ(D)/ソニー/5,800円
ソフト作りに役立つ便利なアニメツール。楽しいぞ。

11日

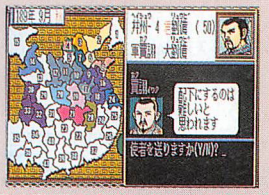
鳴門巻秘帖(D)/全流通/6,800円
全流通お得意のミラクル・エッチなAVGなのよん♡

13日

ピーチアップ3(D)/もものきはうす/3,800円♪
エッチDMの元祖。盛りだくさんのエッチが大噴火//

14日

三國志II(R)/光栄/14,800円♪
三國志II(R:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円♪
三國志II(D)/光栄/14,800円♪
三國志II(D:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円♪
いまから1800年前の中国を舞台に、あの名作SLGがグレードアップ。このゲームをやらずして歴史は語れない。キミも天下取りを目指すのだ/



麻雀狂時代SPECIAL PARTII(D:タケルでのみ販売)/マイクロネット/4,900円♪
誘拐された今日子ちゃんを救うため、雀荘をまわって勝ち進むのだ。もちろん♡♡な美少女の姿も拝めるぞ。

ソフトなんでもベスト10

春休みに全国各地で行われたMSXのイベントは、たくさんのソフトが出展されてたいへんな盛りあがりをみせた。だけど、そのほとんどが他機種からの移植でオリジナルは少なめ。これはちょっと寂しいことだけど、おもしろいゲームがMSXに移植されるのは大歓迎だ。そこで先月のお題は「MSXに移植してほしいベスト10」。Mファンのアンケートハガキにも同じような項目があるけど、それとは別に集計。結果は右の表のとおりだ。当選者の発表は来月のこのページで。

つぎのベスト10は「難解パズルベスト10」。いままで遊んだパズルなどの思考型ゲームで、あれは超むずかしかった/というソフト(1990年5月8日現在発売中のもの)を1〜3位までハガキに書いて送ってね。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「なんでもベスト10」係まで(5月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。

思わず涙の当選者:〈静岡県〉相馬俊昭にジーザスのCDを、〈東京都〉吉田直幸〈福岡県〉小松慶隆〈山形県〉大津和明〈広島県〉大沢真也〈奈良県〉山地晋(敬称略)にテレカをプレゼント。

MSXに移植してほしいベスト10

順位	ソフト名
1	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(日本ファルコム)
2	ソーサリアン(日本ファルコム)
3	ドラゴンクエストII(エニックス)
4	ポピュラス(イマジニア)
5	ダンジョンマスター(ビクター音楽産業)
6	エメラルド・ドラゴン(グローディア)
7	提督の決断(光栄)
8	斬(ウルフ・チーム)
9	ダーク・レイス(アーテック)
10	フォクシー(エルフ)

↑1位のドラスレ英雄伝説は、追跡カミングスーンを見てもらえばわかるようにMSXに移植が決定。エメララ、フォクシーについても同様だ。そのほか、話題のポピュラスなども早く移植されるといいなあ

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ロードス島戦記
2	4	信長の野望・戦国群雄伝
3	6	クォース
4	—	スペース・マンボウ
5	—	サーク
6	3	テトリス
7	—	ブライ上巻
8	—	銀河英雄伝説
9	—	上海II
10	—	ロボクラッシュ

↑ロードス島戦記が堂々の1位。今月はディスクステーションがベスト10内に入らないというハプニング(?)も。戦国群雄伝やテトリスなど息のながいゲーネが多いなか、話題作ブライは7位にランクインした

協力:J&P渋谷店、J&P町田店

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

ゴールデンウィークのおかげで今月号の進行は早く、編集部はパニック。それにイベントがかさなったもんだからモ〜大変。目は血ばしり、くつ下がにおい、ドリンク剤が飛びかうという壮絶なものだった。そんな修羅場をのり越えおとどけする今月のCOMING SOONは『エメラルド・ドラゴン』や『シュヴァルツシルトⅡ』など話題作が集合だ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

少女とドラゴンが織りなすRPG
エメラルド・ドラゴン

■グローディア
■☎03-220-5226
■10月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

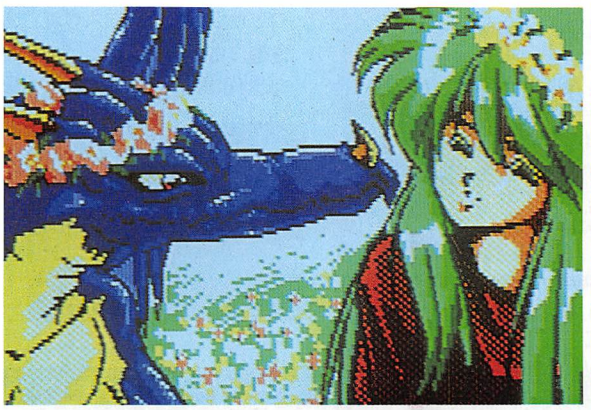
MSXユーザーのみなさんお元気ですか？　パソコンばかりやってないでたまには運動もしなきゃダメよ。だけど『エメドラ』がでたらゲームに熱中してネ。その『エメドラ』はただいま順調に制作中。スタッフ一同がんばっているので、あたたかく見守ってね！

去年の12月にPC−88、98版が発売され、MSX版の発売が待たれていた『エメドラ』が、ついに姿をあらわしたぞ。先月の追跡COMING SOONでもチョコッと触れたけど、今回はゲームの内容とともにビジュアルシーンの絵を紹介しよう。

ドラゴンと人間が共存する地〝イシュ・バーン〟。その聖地を魔の呪いが襲った。このままでは全滅あるのみと悟ったドラゴンたちは、別の小国へと移動。のちにそこは、ドラゴン小国と呼ばれるようになったのだ。

そして時は流れ、ドラゴン小国にイシュ・バーンからの難破船が打ち上げられた。この船に乗っていたのがゲームのヒロインであるタムリンというわけだ。タムリンはブルー・ドラゴンのアトルシャンとともに本当の兄妹のように仲良く育てられたのだが、16年後、タムリンはイシュ・バーンに戻ることになる。だがイシュ・バーンは、魔王ガルシアによって制圧されていた……。ゲームは、タムリンと人間の姿になったアトルシャンがイシュ・バーンを救うというもので、マップ上を歩いて冒険するタイプのRPGだ。88版では15,000画面分にもおよぶ広大なマップが話題になった。パーティは最大5人まで組め、戦闘はアトルシャン以外はオートにすることもできる。そしてなによりドラマ性をもたせたゲーム進行がウリで、あちこちに挿入されたビジュアルシーンがゲームを盛り上げていくぞ。

角笛を吹きアトルシャンを呼ぶタムリン。ゲーム中では人間の姿になったアトルシャンとともに敵に挑む



冒頭のビジュアルシーンは、ディスク一枚フルに使った迫力モノ。タムリンの成長していく過程も描かれている

タムリンは美少女である

タムリンとアトルシャンはなかがいい

キレイなグラフィックもエメドラの魅力

お話だけでもいいですか？

〈光栄が新作を発表〉SLGの老舗、光栄から『大航海時代』という新作の発表があった。このゲームは帆船艦隊の提督になって最高位の爵位獲得を目指すというもので、まずは5月18日にPC-88版が発表される。MSX2版については、いまのところ発売日は未定。はやく発売されるといいね。

※おわびと訂正／5月号追跡カミングスーンの記事中に、「パショウハウスはグローディアという会社になり……」とありましたが、X68000版とMSX2版のエメラルド・ドラゴンの発売元がグローディアになる、の誤りでした。関係者の方々および読者のみなさんにご迷惑をおかけしましたことをおわびいたします。

銀河系が舞台のSLG第2弾
シュヴァルツシルトII 帝国ノ背信

■工画堂スタジオ
■☎03-353-7724
■6月下旬発売予定

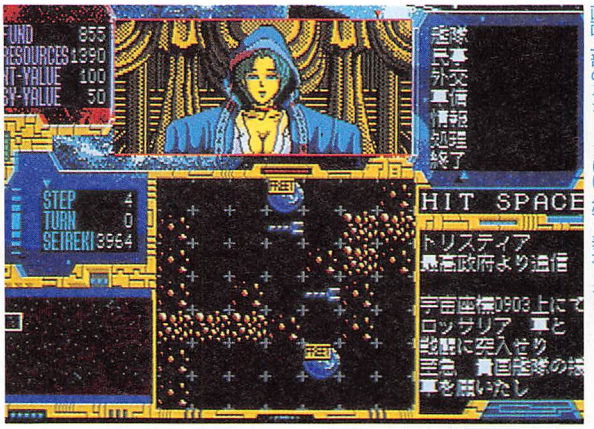
媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

さて、気にかかっていた『シュヴァルツシルトII』MSX2版の発売が正式決定となった。発売日についてはまだ未定だが、かなりグレードアップし傑出した1作となった。編集部からも多くのおほめの言葉をいただいていて、いわゆるお墨つきってやつだ。開発部では久々の秀作に寄せられたたくさんの期待に答えるため調整に余念がない。

本格的SLGとして人気の『シュヴァルツシルト』の第2弾『帝国ノ背信』が6月に出るぞ。

今回舞台となるのは、ソマリと呼ばれるシュヴァルツシルト銀河外縁の星系で、プレイヤーはオーラクルムの国王という設定。オーラクルムと友好関係にあるトリスティアは、軍事国家ロッサリアの侵略により滅亡の危機にさらされていた。オーラクルムは友好国ロッサリアへ援軍を派遣するか、それとも……。オーラクルムのまわりで起きている様々な出来事をうまく対処して、自分の国を強大なものにするのがプレイヤーの使命。ようするに、広い視野で舞台となる宇宙を見て、しっかりした戦略をたてることが必要なのだ。初心者向けに。軍事力を低く設定した演習モードというのも用意されているので、初めてでも安心だぞ。キミは動乱の宇宙を勝ち抜いていけるかな？



基本ゲーム画面はこんな感じで前作とほぼ変わりはない。画面上部のスクリーンには人物も表示される

こんな戦艦も登場する

ウインドウが開いて表示

いまが食べごろ♡美少女SLG
フォクシー

■エルフ
■☎03-5386-9022
■5月17日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

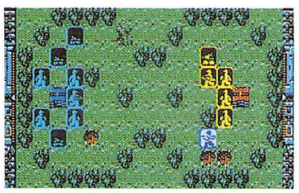
メーカーより

MSXユーザーのみなさん、お待たせしました。エルフ初のSLG『フォクシー』が5月17日に発売されます。このゲーム、気合のはいったグラフィックはもちろん、ビジュアルシーンのアニメーションやノリのいいBGMに加え、おまけディスクもついてます。もちろんSLGも本格的。ぜひ、1度遊んでみてください。

エッチゲーム界の横綱エルフの新作がこれだ。大ヒット作『ドラゴンナイト』のつぎはSLG。このゲームもイロイロ期待できそうだぞ。

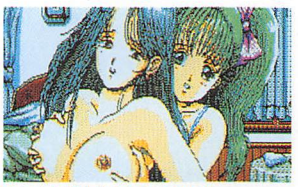
西暦2001年、巨大実験都市NEO-TOKYOの中枢コンピュータ"FOXY"が暴走してしまった。これは、クリスタル・アイズなる謎の女性を中心に組織されたレッド軍のしわざによるもので、彼女たちはこのNEO-TOKYOを乗っ取り、独立を宣言。プレイヤーは、これに対抗すべくブルー軍をつくりレッド軍に立ち向かっていくのだ。

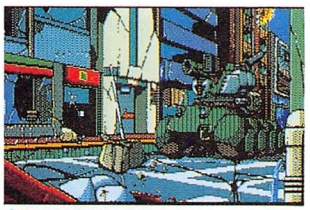
ゲームはキャンペーンタイプと呼ばれるもので、『大戦略』などと同じようなシステムだ。ただ、これまでのSLGにありがちな面倒くさい操作をはぶき、だれでも気軽に遊べるようになっている。マップは全部で16あり、各ステージごとに美少女を相手に♡なイベントが繰りひろげられるのだ。本格的なSLGも好きだけど、エッチも大好き！という欲張りな人にはもってこいのゲームといえるんじゃないかな。


ご覧のとおりれっきとしたSLGなのだ

女の子を売り飛ばそうとする悪いヤツ

これぞエルフお得意の♡♡グラフィック


こんな美少女みたことない!!


エッチだけじゃなくこんなシーンもある

お話だけでもいいですか？

〈ブレイングレイも動き出した〉現在、アクションRPG『エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス』をPC-88版で開発中。これは知るひとぞ知る小説のゲーム化で、ほかにアニメとマンガの企画も進行中とか。『ラスト・ハルマゲドン』につづくブレイングレイの新作として、MSX版の発売が待たれる。

カードで戦うニュータイプRPG
シェナン・ドラゴン

■テクノポリスソフト
■☎03-435-0834
■6月29日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

こんにちは。この記事を書いているときには、わたしはまだ移植版を見ていません。いったい、どうなるのかしらん？　あっ、公募した「シェナン・ドラゴン　あのモンスターがほしい！」にたくさんのご応募いただきまして、どうもありがとうございました。採用の方々の発表は、雑誌広告などで発表しますのでどうぞお楽しみに！

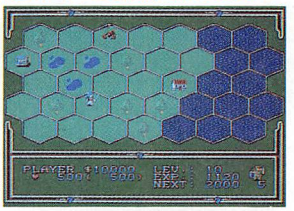
わがテクノポリスソフトの新作は、3つの物語をもったファンタジーRPGだ。

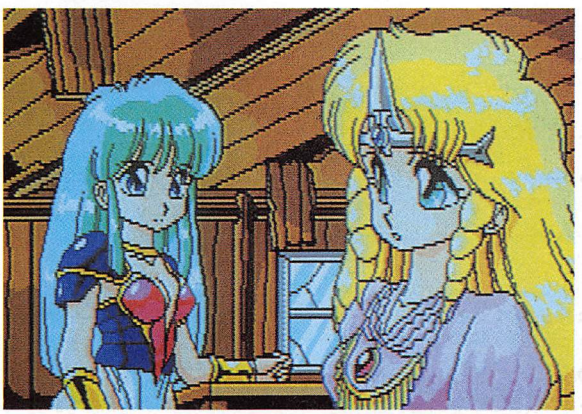
このゲームには、男の勇者、女の勇者、お姫さまの3人の主人公が用意されていて、このなかから1人を選んで冒険の旅に出るのだ。ただ3人とも能力も目的も違うので、3つの違ったストーリーが楽しめるっていうことになる。

↑敵のモンスターはかわゆい女の子ばかり

画面がヘクスになっているので一見SLGのようだが、れっきとしたRPGなのである。ヘクス上を移動し、敵と出会えばもちろん戦闘にはいる。ただ剣などを使ってチャカチャカ戦うのではなく、武器やアイテム、魔法などのカードを出し合って勝負するというカードバトルなのだ。でも、出てくる敵はみ〜んなカワイイ女の子のモンスター。やっつけちゃうのはチョット惜しい気もする!?

↓このヘクス上を移動。SLGではないぞ





↑登場キャラのほとんどが女の子。それもカワイコちゃんばかり。ちなみにこの2人は、女の勇者とお姫さまだよ♡

DSデラックスのパート2だ
魔導師ラルバ総集編

■コンパイル
■☎082-263-6165
■7月20日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	3,880円
ジャンル	アドベンチャー

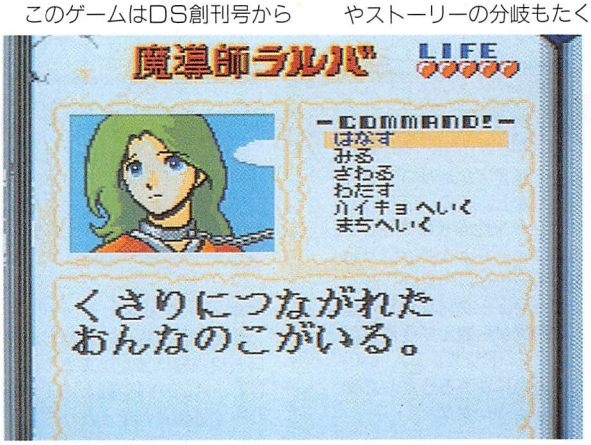
メーカーより

DSで人気投票1位になった『魔導師ラルバ』を大改良して、さらに番外編を追加。10回遊んだくらいではすべてのリアクションを見ることができない奥の深さ、全編大アニメーション、いままでにない大胆なコマンド、全43曲の大迫力サウンドの悩むことなく進めるジェットコースターAVG。『妖魔降臨』の遊べるバージョンもあるぞ。

ディスクステーション（以下DS）を創刊号から買い続けているキミにとってなつかしいゲーム『魔導師ラルバ』が発売されることになった。

このゲームはDS創刊号から連続AVGとして3回にわたり収録されていたもの。その3部をバージョンアップさせ、さらに番外編を加えDSの増刊号（DSデラックスという）となっての登場だ。4つのシナリオは、全体をとおして1つのストーリーになっていて、数々のアニメと音楽がゲームを盛りあげる。コマンド選択後のリアクションやストーリーの分岐もたくさん用意されているので、プレイするたびに違う結末がみられるのも魅力。1回クリアしただけでやめてしまうにはちょっともったいないソフトだ。

DSってことなので、日本デクスタの『妖魔降臨』の遊べるデモも入ってるぞ。



↑本を開いたような画面が特徴。みてのとおり、コマンド選択式でゲームは進む。もうちょっと絵が大きいといいなあ

↓かわいげのない犬。あんまのプロだって

↑バン・チュー太という名前のネズミだ

お話だけでもいいですか？

〈災い転じて……というお話〉ゼネプロの『電脳学園シナリオ1』の発売が5月10日に決定。M・FAN2月号でも紹介したこのゲームは、ある事情から発売延期になっていたが、このたびグラフィックを大幅に修正。これまでより数倍キレイになった画面で登場することになった。まあ、なんにせようれしいニュースであることはまちがいない。

ちょっと涼しい迷宮のミステリー

陽炎迷宮（かげろう）

■ハート電子産業
■☎045-461-6071
■6月上旬発売予定

媒　体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

『陽炎迷宮』のすごさは、常識を無視した企画の発想にある。なんてったってRPGなのにオプション(のようなもの)が3つもついちゃう。これはメンタルボール、フィジカルボール、ヒールボールっていうんだけど、画面のなかを飛びまわっていて最高！　パラメータが減るとボールが消滅するなど、リアルタイム性も重視したぞ。

▲ゲームはマウス操作になっている

『帰ってきた探偵団X』のコミカルなギャグものとはうって変わり、今回はシリアスな3Dダンジョン RPGに路線を変えてきたハート電子。

南アメリカのある国で、アルデ・ミ・アンカ文明の遺跡が発掘された。なんでもこの遺跡には不思議な力があるらしく、遺跡のなかに入った人間すべてに違った世界を見せるという。ある人は女神像を、またある人は邪心像を見たとかで、発掘後3日にしていろんな説がとびかっていた。そんなある日、友人で大学講師の考古学者のベルゼ・J・キースから、遺跡の調査話をもちかけられたのだ。科学者のプレイヤーは、娘とキースの2人を連れ、遺跡にのりこんでいく。ゲームの目的は、いうまでもなく遺跡の調査。そして途中はぐれてしまう娘とキースを捜すことだ。

▲暗闇に光る不気味な顔。宙を飛んでいるのはエネルギーのボール。シューティングゲームのオプションのようなモノだ

▲攻撃するか逃げるか、それが問題だ

メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんどん名のりでてください！

バンプレスト

MSX版の『カプセル戦記』は、最初ファミコン版の100%移植開発ということでスタートしました。しかし、開発スタッフのノリの良さから「新キャラ入れちゃえ」「新マップ入れちゃえ」で、うっかり完成してしまいました。ひとまずおいしいソフトになっていると思うのでプレイしてみてください。

ナムコ

ついに『ディスクNG2』が発売されました。過去の名作5本に新作1本が入った超お買い得ソフトです。これをやらなきゃナムコファンは語れないよ！　また、ゲームの常識を打ち破ったミラクルシューティング『バルンバ』をただいま鋭意開発中。みなさん、期待してまっててください。よろしく。

マイクロネット

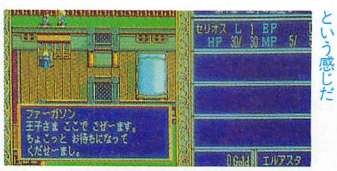
MSXのゲームも増えてきてうれしく思う今日このごろ、いかがお過ごしですか？　7モード対応のゲームはRGBモニターでなければ、真の美しさはわかりません。お金に余裕のある人はRGBモニターを買いましょう。もちろん『麻雀狂時代SPECIAL PARTII』も買ってくださいね。

追跡 COMING SOON ドラゴンスレイヤー英雄伝説

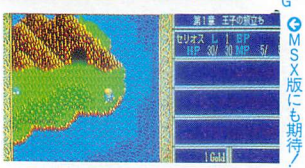
BIG NEWS！　4月号のお話だけでもいいですか？の「日本ファルコムがMSX版にあるゲームを移植してるらしい」という記事を読んでワクワクしてた人、おまちどうさま。いよいよ『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の発売が決定したぞ。

これまでの日本ファルコムの新作といえば、必ずなにかしら新しいアイデアが盛りこまれていた。しかし、この『ドラスレ』はアクション性もゼロに等しく、普通にフィールドを歩き回り戦闘をして……と、内容的にもすごくオーソドックスなRPGなのだ。初代から数えて6作目にあたるこの『ドラスレ』は、いい意味で原点にかえろうとした作品なんじゃないかな。

▲主人公のセリオス王子。ビジュアルシーンのグラフィックはとてもキレイに仕上がっている



▲いかにも正統派RPGという感じだ



▲MSX版にも期待！

※画面写真は88版のものです。

発売は夏くらい。くわしい日にちや内容はまだ決まってないけど、PC-88や98とあまり変わらず移植されそうだ。

お話だけでもいいですか？

〈ナムコからも新作の予定が！〉ナムコが『バルンバ』『ドラゴンスピリット』のほかにも新作をつくっているという。それも2本。そのうち1本は、1年以上前に発売を予定していたゲームらしく、ナムコお得意のスポーツもの。もしかすると『ドラスピ』よりも早く発売されるかもしれない。くわしくわかりしだいみんなにも報告するからね。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号の意味は下のとおりです。
無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
5月	10日	ディスクステーション6月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	10日	電脳学園シナリオI(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円♪
	10日	MIDIサウルス(R+D)／BIT²／19,800円
	上旬	セーラー服戦士フェリス(D)／カクテル・ソフト／6,800円♪
	17日	フォクシー(D)／エルフ／6,800円
	18日	かんたん手帳リフィル君(R+D)／アスキー／9,800円
	中旬	ラ・ヴァルー(D)／工画堂スタジオ／8,800円♪
	中旬	夜の天使たち　私鉄沿線殺人事件(D)／ジャスト／8,800円
	中旬	天使たちの午後　番外編III(D)／ジャスト／8,800円
	中旬	雀ボーグ　すずめ(D)／ポニーテールソフト／7,800円
	中旬	ベロンチョ身体検査(D)／ハード／6,800円
	25日	ピーチアップ4(D)／ももものきはうす／3,800円♪
	29日	●MSXプログラムコレクション50本　ファンダムライブラリー⑦(D)／徳間書店／4,800円
	29日	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑦(本)／徳間書店／880円(税込)
	下旬	SDガンダム　ガチャポン戦士2(D)／バンプレスト／8,600円♪
	下旬	電子システム手帳通信セット(D)／パナソフトセンター／5,000円
	下旬	ファミクルパロディック2(D)／BIT²／6,800円♪
	下旬	トワイライトゾーンIV(D)／グレイト／7,800円
	?	イカせ男入門　愛をありがとう(D：タケルでのみ販売)／ファミリーソフト／5,100円
6月	1日	石道(D)／アスキー／7,800円
	8日	MSX・FAN7月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション7月号／コンパイル／1,940円♪
	上旬	陽炎迷宮(D)／ハート電子産業／8,800円♪
	上旬	MSフィールド機動戦士ガンダム　プラスティス(D)／ファミリーソフト／2,900円
	上旬	ピンクソックス3(D)／ウェンディマガジン／2,800円♪
	20日	魔導物語1−2−3(D)／コンパイル／8,800円♪
	29日	シェナン・ドラゴン(D)／テクノポリスソフト／6,800円
	下旬	シュヴァルツシルトII(D)／工画堂スタジオ／9,800円♪
	下旬	雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
	下旬	リップスティックADV2(D：タケルでのみ販売)／フェアリーテール／6,800円♪
	下旬	うろつき童子(D：タケルでのみ販売)／フェアリーテール／5,800円♪
	?	バルンバ(D)ナムコ／価格未定
7月	6日	ディスクステーション8月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	8日	MSX・FAN8月号(本)／徳間書店／価格未定
	中旬	どきどきカードリーグ(D)グレイト／5,800円
	20日	ソリッドスネーク(R)コナミ／7,800円

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
7月	20日	魔導師ラルバ総集編(D)／コンパイル／3,880円♪
	25日	ピーチアップ5(D)／ももものきはうす／3,800円♪
	?	麻雀刺客(D)／日本物産／価格未定♪
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)／BIT²／7,800円♪
	?	MIDIサウルス専用コントローラーVer.1.0(D：要MIDIサウルス)／BIT²／9,800円
	?	電脳学園II　ハイウェイ・バスター//(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円♪
8月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		フリートコマンダー2　黄昏の海域(D)／アスキー／価格未定
		ランス2　反逆の少女たち(D)／アリスソフト／6,800円
		デ・ジャ(D)／エルフ／6,800円
		トリロジー(D)／クリスタルソフト／価格未定
		エメラルド・ドラゴン(D)／グローディア／8,800円♪
		大航海時代(D)／光栄／価格未定♪
		ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／価格未定
		ザ・タッグ・オブ・ウォー(D)／ザイン・ソフト／価格未定
		ティル・ナ・ノーグ(D)／システムソフト／価格未定
		麻雀悟空　天竺への道(R)／シャノアール／価格未定
		クォーター・スタッフ(D)／スタークラフト／9,800円
		ファンタジーIV(D)／スタークラフト／9,800円
		電脳学園III　トップをねらえ!(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円♪
		サイレントメビウス(D)／ゼネラルプロダクツ／価格未定♪
		●ワンダーボーイII　モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
		ドラゴンスピリット(D)／ナムコ／価格未定
		ドラゴンスレイヤー　英雄伝説(D)／日本ファルコム／価格未定
		ビバラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
		ジャックニクラウス　チャンピオンシップゴルフ(D)／ビクター音楽産業／8,800円
		スコアサウルス(仮称)(D)／BIT²／9,800円
		無敵刑事大打撃　史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		聖戦士ダンバイン(D)／ファミリーソフト／8,800円
		きゃんきゃんバニー(D)／カクテル・ソフト／価格未定
		晴れのち大さわぎ!(D)／カクテル・ソフト／価格未定
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
		AD&D®ヒーロー・オブ・ランス(R)／ポニーキャニオン／価格未定
		3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		プロの碁PART3(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
		対局三連星(D)／マイティマイコンシステム／価格未定

この情報は4月17日現在のものです。

★『トンネルズ・アンド・トロールズ』(スタークラフト)は発売中止に、『ベトナム1968』(スキャップトラスト)は発売延期になりました。

FAN CLIP

なにをやってくるかわからないと業界では名の通った開発会社

バンプレスト

バンプレストをはじめバンダイグループは浅草にある。行きかう車の向こうに見えるのは雷門

バンダイのファミコンゲーム『SDガンダムガチャポン戦士II』をMSXに移植したバンプレスト。ファミコン版よりマップやキャラクタが多く、操作システムも親切になっている、と編集部での評価が高い。

正直にいうと、ガンダムにもガチャポンにも興味のない本欄担当者は、最初「ガキ向けのキャラクタもの」とバカにしていたのだが、じっさいのソフトを見て、遊びやすく、しかも本格的なSLGになっているのにいたく感心した。

それにしても、バンプレストという名前は聞いたことがないなと思っていたら、それも当然で、平成元年に「夢・クリエイション」のバンダイグループに入り、現在の社名になったのだそうだ。社名の「バン」はバンダイのバン、プレストはイタリア語の「速く」という意味。プレストはアレグロより速い。

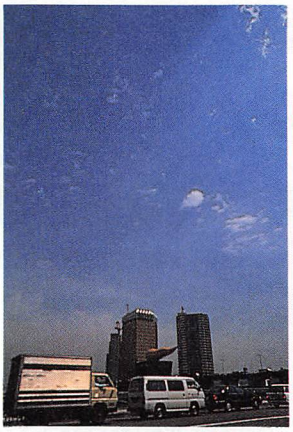
「できればマップコレクションやマップエディタも出したい」と語る下道さん

いくつか部門があってほかにもいろいろやっているのだが、ファミコンやパソコン関係では今年の4月がデビュー。ファミコンでは『SDバトル大相撲』を出している。

「うちは、キャラクタものをメインにしているので、年令層の高いパソコンのユーザーにどのくらい受け入れられるのか、じつは見えていないんです。MSXは、パソコンに入っていくテストケースとして捉えています。結果しだいでは、どんどん行くよとスタンバイはしているんですが」(バンプレスト第3開発部課長・下道隆さん)

バンプレストの前身は、じつは業務用ゲーム機の開発会社。じっさいの製品は大手メーカーの名前で出されてきたので具体的なゲーム名は書けないが、10数年まえにゲーム界を席巻したあのゲームを開発したり、数年まえにゲーセンに革命をもたらしたあのゲームの企画・デザインをやったりと、業界では「なにをやってくるかわからない」と一目置かれてきた実績のある開発会社なのだ。

「キャラクタを使った入門編に的をしぼって作っていきたい」という下道さんだが、この会社ならいいものを出してくれそうだ。「テスト」に合格して、MSXでもどんどんソフトを出してほしいと思うわたしである。



浅草の空。バンプレストの内部はある事情で撮れなかったので、その身代わり

浅草の新名物。近所のガキが「金色のウンコ」と呼ぶアサヒビール自慢のオブジェ

EDITORIAL WEATHER

うちの編集部

には「大まぬけ」が1人いて、どうすればそうなるのか常人には想像もつかない不始末をくりかえしている。あまりに信じられないミスが多いので、もはや編集長も本気では怒れなくなり「んもう」ですませてしまうほどである。

業務上重要な複数の手紙を、中身とあて名とをてんでんばらばらにして送ってしまった、2年まえの「シャッフル発送事件」をはじめ数々の武勇伝があるが、本人の将来を考えるととても書けない。

失敗は多いが、人柄はよい。この男がMSXのイベントで各地をまわってきての感想は「みんなすなおでいい子だった」。子どもたちに人気があったのだろうが、また教師を目指そうかなどとぶっそうなことをいいはじめている。日本の将来のために、わたしは命をかけて阻止するつもりである。

次号7月号は 雨、雨、降れ降れ、母さんが蛇の目でお迎え来るわけない **6月8日発売!**

〈発売〉徳間書店〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER＝栃窪宏男 ■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋本多幸子＋諸橋康一＋山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋古山俊一〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈渡部孝雄＋釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香■ILLUSTRATORS＝しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋南辰真＋成田保宏■COVER ARTIST＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大鳴一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・井橋紀代子・熊木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

アスキー	86、87
コナミ	表2、3
コンパイル	90、91
ソニー	4
T&Eソフト	125
電子技術教育協会	45
徳間書店	44、94、95
日本カルチャーセンター	92
日本進学指導センター	84、85
日本テレネット㈱	88
マイクロキャビン	93
松下電器産業	表4
ものきはうす	89
リバーヒルソフト	126、表3

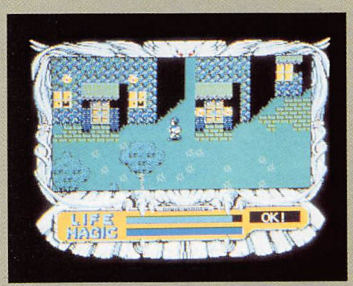
©徳間書店インターメディア株式会社 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

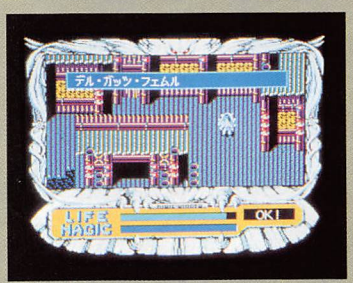
目覚めよ、新たなる冒険者達!!

Rune Worth
Rune Worth is the world of the boundary between lightness and darkness. Everything has been born there and then flourished and died there.
TM

黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT





写真はMSX2

RPG戦士達よ、遊びは冒険であり、未知なるものへの挑戦である!

RPGの常識を覆す!すべては夢から始まった。
マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ……、今までのRPGでは体験出来なかった感動を、新たに創る!
ハイドライド以来、このことに歳月をつぎ込み、本物に近い真実の世界を創造する。過去の固定概念にとらわれず、真の夢と感動が味わえるソフト創りを目指す。そんな思いを込めたARPGが「ルーンワース」だ。経験値を無くし、行動範囲に制限がなく、ストーリー展開はプレイヤー自身によって創られる。…。新次代にふさわしいRPGを思う存分に味わってほしい。「ルーンワース」、決して一言では語れない。体験したものだけがわかる真実の世界がここにある。とおり一辺のありふれた世界に没頭するのもいいだろう。忘れないでほしい。大切なのは何事にも恐れず、挑戦する勇気であることを……!

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

絶賛発売中!!

MSX2 / MSX2+
(RAM64K以上、VRAM128K以上)
- MSX-MUSIC(FM音源)対応
- ジョイスティック対応

3.5"2DD 3枚組
- PC-9801VM, UV以降 5"2HD/3.5"2HD 2枚組
- PC-8801SRシリーズ 5"2D 5枚組

標準価格 各¥8,800
表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

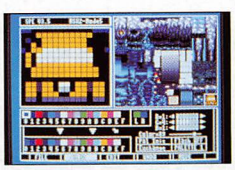
「ルーンワース全曲集」
ALL SOUNDS OF RUNE WORTH
ポリスターレコードより好評発売中!
- CD :PSCX-1003 ¥2,472(税込)

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部

TM

© 1989 T&E SOFT



100以上の機能を贅沢に満載!!

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。
50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。
MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

好評発売中!!

MSX2 / MSX2+ 標準価格 ¥9,800
3.5"2DD ●マウス対応 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.
■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン25号 発行中!!
★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニュースコース「エイトレイクスG.C.」、「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT
企画・開発・製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 Mファン6月号
カタログ請求券 Mファン6月号

ブライ
BURAI 上巻

天命、今、我に下れり。

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。

キャラクターの状態が玉の変化で常にわかるステータス表示

八玉の勇士たちの状態をいつも把握しておくことが勝負の鍵を握るだろう。そこでゲーム中では、各人が持つ玉の変化をステータス表示し、各人の状態が常に分かるようになっている。

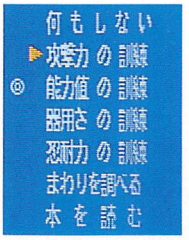
ステータス表示内のパラメータ値は、100%から1%まで20%おきに5段階で表示され、玉の明るさや状態で、その人物の危険度を知らせる。

また人物状態キャラ表示では、毒にやられて顔が青くなったり、麻痺でしゃがんだり…と、こちらもチェックしておく必要がある。

なかなかあなどれないバリエーション豊富な敵キャラ

数万人が一気に現われたり、巧みな攻撃を仕掛けたり、合体・分裂したり…一筋縄ではいかない敵キャラがいっぱい。

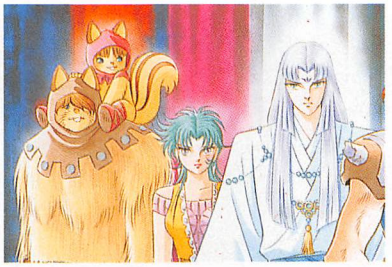
敵と戦わなくても、移動中の訓練や読書でレベルアップできる行動コマンド



各キャラクターは、フィールドを移動中、右のコマンドを選ぶことにより、それぞれのコマンドの経験値を自動的にアップできる。忘れずにチェックしておきたい。

まずは知っておこう八玉の勇士の個性的な特殊能力

八玉の勇士は、その生い立ちなどによって、さまざまな潜在的な特殊能力を秘めている。それらを時には使わないと窮地に陥ったりする。まずは彼らの能力をしっかりと把握しておきたい。



●それぞれのキャラクターは、すでに次のような能力を身につけています。

ハ ヤ テ……乱打(攻)
左　　京……水剣(攻)、水だまし(攻)、水柱(防)
リリアン……針舞い(攻)、ロストニードル(攻)、ガッシュ(防)、シュラト(防)、ギムレ(回)、サナレータ(回)
ク ー ク……蚕苦利の念(攻)、亜羅王の念(攻)、陣強の念(回)
ゴ ン ザ……岩石崩し(攻)
マイマイ……パンピー(攻)、ポポロン(攻)、シュッシュラ(回)
アレック……ザザーン(攻)、ドドーン(攻)、ババーン(攻)、アラヨット(攻)、ホナサイナーラ(防)、アットユーマ(移)
ロマール……タイフーン(攻)

※(攻)=攻撃系、(防)=防御系、(回)=回復系、(移)=移動系

また第2部の町の本屋で本を買って読むと、各勇士の使える特殊能力を増やすことができる。「知は力なり」なのだ。ただし誰がどの本を読むと効果が出るかは、君自身で考えてみよう。

【本のリスト】「男は闘いだ！」、「攻撃的水術指南」、「針の神秘」、「間接的念術考」、「老いた人の魔術」、「お便利魔法術」、「楽しい手品」…など全部で20冊

キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター

例えばクーク。さすが念術師一族だけあって、最初の“能力値”はたいしたことないが、鍛えるとグングン上昇させられる。かと言ってまだ幼いため、“体力”などはなかなか上げられない。各人の個性をきっちり見極めよう。

全滅直前でも体力回復でワン・モア・トライ

勇士にギブ・アップは似合わない。通常戦闘では、全滅直前に自動的に戦闘を離脱し、コマンドモードで体力回復すれば、もう一度戦える。

好評発売中

MSX2 MSX2+ S-RAM対応

3.5"-2DD(6枚組)

ジョイパッド対応

※MSX2仕様の漢字ロムが必要です。

標準価格8,800円(税別)

※漢字ロム内蔵の機種(動作確認済)
●AIF以降●FS-4500,4700F,5500
●HB-F1-XDJ,XV●HB-F900,T7
●WAVY-77,70FD
●ML-TS2,G30
●HX-34

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

MSX FAN 1990 JUNE 6月号
平成2年6月10日発行
第4種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105-55 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価490円
(本体476円)

Panasonic

MSX 200 夢をのせて400万台。

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機にヒケをとる美しい48ドット文字(PC-1使用時)と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示&印刷(PC-1使用時)できるのである。

●ルーンワース
開発元/T&Eソフト

●ブライ
開発元/リバーヒルソフト

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

NEW

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵
AI WSX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます
▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを簡単に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部 営業部 MXF係まで。▶MSXはアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。(色調等、実際のものと異なる場合があります。)

別売・マウス FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)

松下館でお会いしましょう
花の万博 EXPO'90

文字がキレイな
「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1990
印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—6